

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* BERBANTUAN
MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS V MIN 10
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Disusun Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

DESFI ADELINE

NPM: 1311100159

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

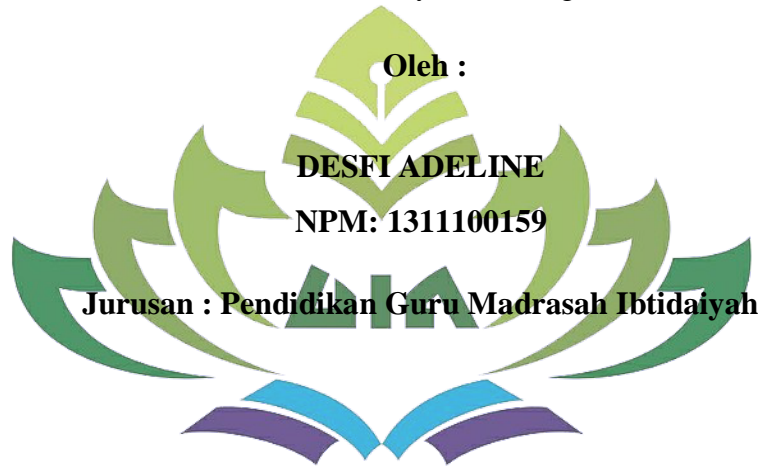


**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2018 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* BERBANTUAN
MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS V MIN 10
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Disusun Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Drs. H. Ahmad, MA
Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2018 M**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG

Oleh

DESFI ADELINE

Penelitian ini diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif dan bervariasi, seperti terlalu sering menggunakan metode ceramah dan presentasi, pembelajaran yang masih cenderung *Teacher Centered* (Berpusat pada guru). Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKN kelas V di MIN 10 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen yang dilakukan berdesain *Posttest-Only Control Design*. Penelitian dilakukan MIN 10 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas V A berjumlah 26 siswa dan kelas V B berjumlah 28 siswa. Kelas V A merupakan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis dan kelas V B sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Script*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes berupa soal pilihan ganda dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi data sekolah.

Hasil penelitian uji hipotesis tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka didapatkan t_{hitung} adalah 9,434 dan t_{tabel} adalah 1,671 sehingga hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,434 > 1,671$) yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran PKN di MIN 10 Bandar Lampung.

Kata Kunci : Hasil Belajar PKN, Media Grafis, Model Pembelajaran *Take And Give*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE
BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL
BELAJAR PKN KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG**
Nama : **Desfi Adeline**
NPM : **1311100159**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Drs. H. Ahmad, MA.

NIP. 195510121986031002

Pembimbing II

Yudesta Erfayliana, M.Pd

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Syofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG”**, disusun oleh: **DESFI ADELINE**, NPM: **1311100159** Jurusan **PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**, telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari **Kamis 16 Agustus 2018**, Pukul **10.00-12.00 WIB** di Ruang Sidang **PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**.

TIM PENGUJI

Ketua

: Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd

Sekretaris

: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

Penguji Utama

: Dr. Hj Eti Hadiati, M.Pd

Penguji Pendamping I

: Drs. H. Ahmad. MA

Penguji Pendamping II

: Yudesta Erfayliana, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 195608101987031001

MOTTO

وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢٠١﴾

Artinya: dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah. Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya. (Q.S. Al-Maidah:2)¹



¹ Usman, *Al-Quran Terjemah Tematik dan Tajwid Berwarna*, (Bandung: Cordoba. 2016)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, ku persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidupku, terutama bagi:

1. Pahlawan sejati dalam hidupku, Ayahanda dan ibunda tercinta , Papa Bambang AS, Mama Yunaini Endang dan Ibu Siam yang senantiasa dalam setiap sujudnya selalu mendo'akan untuk keberhasilan anak-anak tercintanya. Terimakasih atas limpahan kasih sayang yang tiada terhingga. Yang selalu memberikan motivasi, membuatku semangat untuk menggapai cita-cita dan meraih kesuksesan.
2. Kakak dan adikku tersayang, Ayuk Fika Mareta, Kakak Dedy Hermanto, Ayuk Kiki Leonita, Mas Hengky Tornando, Kak Darma, Mba Tina Yuliana, Kak Hendra Adik Ega Tarista Putri Adik Thomas Satria Utama, yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
3. Kakek M. Yazid Amin, Nenek Siti Sulamah dan Paman Andriansyah yang tulus ikhlas menjaga dan merawat desfi selama menempuh pendidikan S1, dan seluruh keluarga besarku yang tak ada hentinya memberikan semangat untukku dan terus mendoakan serta mendorong agar desfi menjadi seseorang yang sukses, terimakasih kuucapkan.
4. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Nama penulis **Desfi Adeline** dilahirkan di Tanjung Karang, kota Bandar Lampung pada tanggal 19 Desember 1994 anak keempat dari pasangan Bapak Bambang Agus Sarwono dan Ibu Yunaini Endang. Penulis memiliki 4 saudara kandung Fika Mareta, Dedy Hermanto, Kiki Leonita dan Ega Tarista Putri.

Penulis memulai pendidikan di sekolah taman kanak-kanak/ TK Aisyiyah Bustanul Athfal Dayamurni, Tulang Bawang Barat, tamat pada tahun 2001. Kemudian melanjutkan pendidikan SD Negeri 1 Dayauri dan selesai pada tahun 2007 dan melanjutkan ke SMP Negeri 1 Tumijajar Tulang Bawang Barat selesai pada tahun 2010, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Almunawaroh Dayamurni Tulang Bawang Barat dan selesai pada tahun 2013.

Kemudian pada tahun 2013 melanjutkan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada tahun 2016 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Simbarwaringin, kecamatan Trimurjo Lampung Tengah dan melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 10 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya karena hanya dengan limpahan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarganya, para sahabat serta para pengikutnya.

Selama penulisan skripsi ini, banyak pihak yang membantu baik saran maupun dorongan, sehingga kesulitan-kesulitan dapat teratasi. Sehubungan dengan bantuan berbagai pihak tersebut maka melalui skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Chairul Anwar, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd., dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Drs. H. Ahmad, MA., selaku Pembimbing I dan Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah banyak memberi arahan, pengetahuan, masukan, dan membimbing penulis.

4. Bapak Suntari, S. Ag., selaku Kepala MIN 10 Tanjung Baru Kedamaian Bandar Lampung, dan Ibu Eliyanah S.Pd serta Bapak Dhiyauddin S.Pd.I selaku Guru mata pelajaran PKn kelas V di MIN 10 Tanjung Baru Kedamaian Bandar Lampung yang telah membantu dan memberikan izin atas penelitian yang penulis lakukan.
5. Sahabat terbaikku Barabere Squad, Desti, Septa, Putri, Okta, Eka, Immel, Aurina, dan seluruh teman-teman seperjuangan PGMI terutama kelas D yang selalu memberikan motivasi, do'a dan semangatnya selama penulis menempuh studi strata satu di UIN Raden Intan Lampung
6. Penyemangat terkasih Wisnu Permadi Dwi Admojo dan Seluruh pihak yang telah membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas peran dan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Seiring dengan ucapan terimakasih, semoga Allah SWT selalu memberikan Taufiq dan Hidayah-Nya sebagai balasan bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis.

Bandar Lampung, 2018

Penulis,

Desfi Adeline
NPM. 1311100159

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Model Pembelajaran <i>Take And Give</i>	10
1. Pengertian Model Pembelajaran	10
2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Take And Give</i>	12
3. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Take And Give</i>	13
4. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Take And Give</i>	14
B. Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i>	15
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i>	15
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i>	16
3. Model Pembelajaran <i>Konvensional</i>	16

C. Media Grafis.....	17
1. Pengertian Media	17
2. Klasifikasi Media	19
3. Pengertian Media Grafis	20
4. Jenis-jenis Media Grafis.....	20
5. Kelemahan dan Kelebihan Media Grafis	21
D. Hasil Belajar.....	22
1. Pengertian Hasil Belajar.....	22
2. Hasil Belajar Ranah Kognitif	23
E. Hakikat Pembelajaran PKn	25
1. Pengertian Pembelajaran PKn.....	25
2. Tujuan Mata Pelajaran PKn	26
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PKn.....	27
F. Penelitian Yang Relevan	28
G. Kerangka Pikir	31
H. Hipotesis.....	33

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	34
1. Jenis Penelitian.....	34
2. Desain Penelitian.....	34
B. Variabel Penelitian.....	36
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	36
1. Populasi.....	36
2. Sampel.....	37
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Instrumen Penelitian.....	39
G. Uji Instrumen Penelitian	41
1. Validitas	41
2. Reliabilitas.....	42
3. Daya Pembeda.....	43
4. Tingkat Kesukaran	44
H. Teknik Analisis Data.....	45
1. Uji Normalitas.....	46
2. Uji Kesamaan Dua Varians (<i>Homogenitas</i>).....	47
3. Uji Hipotesis.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	49
1. Data Penelitian	49
2. Uji Instrumen.....	51
a. Uji Validitas	51
b. Uji Reliabilitas.....	52

c. Uji Tingkat Kesukaran	52
d. Uji Daya Pembeda.....	53
3. Uji Prasyarat.....	54
a. Uji Normalitas	54
b. Uji Homogenitas	56
c. Uji Hipotesis.....	57
B. Pembahasan.....	58

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
1. Bagi Sekolah	62
2. Bagi Pendidik	63
3. Bagi Peserta Didik.....	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Hasil Ulangan Harian.....	5
Tabel 2. Desain Penelitian Posttest Only Control Design.....	35
Tabel 3. Instrumen Penelitian Dan Tujuan Penelitian Instrumen	40
Tabel 4. Klasifikasi Reliabilitas	43
Tabel 5. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	44
Tabel 6. Klasifikasi Indeks Tingkat Kesukaran	45
Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	50
Tabel 8. Validitas Butir Soal.....	51
Tabel 9. Uji Tingkat Kesukaran.....	53
Tabel 10. Uji Daya Pembeda	54
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen..	55
Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pada Kelas Kontrol.....	55
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	56
Tabel 14. Uji Hipotesis (T-Test)	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka berfikir	32
Gambar 2. Hasil belajar kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	51



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran I Perangkat Pembelajaran

1.1 Nama Siswa	68
1.2 RPP	70
1.3 Silabus	122
1.4 Kisi-Kisi Instrument Test	132
1.5 Soal Posttest.....	134
1.6 Kunci Jawaban Posttest	139
1.7 Ringkasan Materi.....	140

Lampiran II Dokumentasi

2.1 Dokumentasi Kelas Eksperimen	145
2.2 Dokumentasi Kelas Kontrol	147
2.3 Dokumentasi Pelaksanaan Posttest	148
2.4 Dokumentasi Bersama Kepala Sekolah Dan Guru	149

Lampiran III Surat Menyurat Dan Lain-Lain

3.1 Surat Balasan Penelitian Sekolah	152
3.2 Surat Pernyataan Validasi	153
3.3 Kartu Konsultasi	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.¹

Pendidikan juga terkandung dalam Al-Qur'an, salah satunya didalam surat At-Thaahaa ayat 114 yang berbunyi:

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ

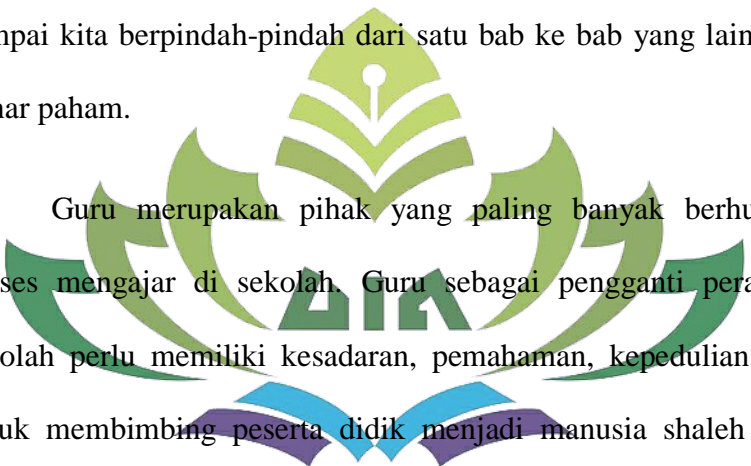
رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya: Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan."²

¹ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h. 1-2

² Usman, *Al-Quran Terjemah Tematik Dan Tajwid Berwarna*, (Bandung:Cordoba.2016).
h.543.

Berdasarkan ayat di atas dapat di pahami bahwa Dialah Allah yang maha tinggi, maha besar amat luas ilmu-Nya yang dengan ilmu-Nya itu dia mengatur segala sesuatu dan membuat peraturan-peraturan yang sesuai dengan kepentingan makhluk-Nya, tidak terkecuali peraturan-peraturan untuk keselamatan dan kebahagiaan umat manusia. Ayat ini juga menjelaskan kepada kita dalam proses menyerap atau menerima ilmu sebaiknya yang kita utamakan adalah pemahaman terhadap ilmu yang diterima, sehingga jangan sampai kita berpindah-pindah dari satu bab ke bab yang lain sebelum benar-benar paham.

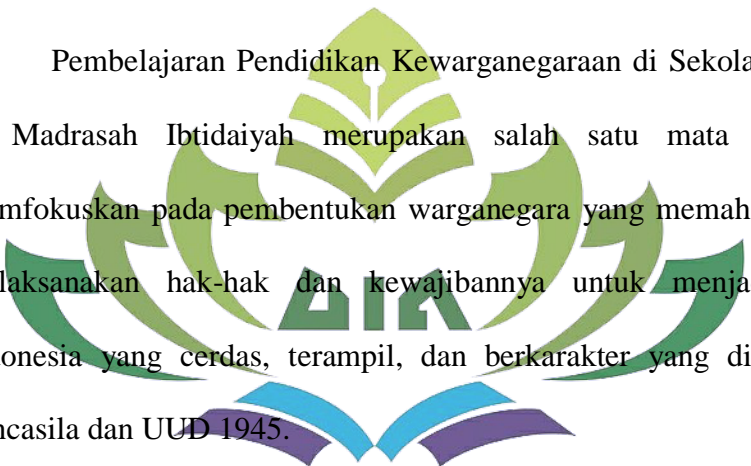


Guru merupakan pihak yang paling banyak berhubungan dengan proses mengajar di sekolah. Guru sebagai pengganti peran orang tua di sekolah perlu memiliki kesadaran, pemahaman, kepedulian dan komitmen untuk membimbing peserta didik menjadi manusia shaleh yang bertaqwa. Dengan demikian, guru sangat menentukan bagi keberhasilan proses belajar mengajar dalam sebuah aktivitas pendidikan.³

Menurut Teori Piaget, peserta didik pada tingkat MI memasuki masa perkembangan kognitif, yaitu periode operasional konkrit (usia 7-11 tahun). Pada masa pemikiran kongkrit ini, anak sudah mengembangkan pikiran logis. Ia mulai mampu memahami operasi sejumlah konsep serta memahami alam

³ Anis Fauzi, “ *Kompetensi Guru PAI dan Strategi Pembelajaran Dalam Penanaman Nilai-Nilai Keagamaan*”. jurnal, Vol. 12, No 1, (Juni 2017)

sekitarnya. Mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indera, karena ia mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan sesungguhnya dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap. Peserta didik pada usia MI sudah wajib diberi pengetahuan mengenai Pendidikan Kewarganegaraan karena selain melihat dari pentingnya mempelajarinya peserta didik juga telah mampu menerima pelajaran tersebut.



Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah dasar maupun di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Seiring dengan tanggung jawab profesional dalam proses pembelajaran, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang di milikinya. Oleh karenanya, guru perlu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan

model-model pembelajaran.⁴ Tujuannya adalah agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, yaitu tujuan akhir yang diharapkan dapat dikuasai oleh semua peserta didik. Dengan demikian proses pembelajaran akan variatif, inovatif, dan konstruktif sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa maupun siswa dengan sumber-sumber belajar lainnya. Proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Sebagai pengelola pembelajaran, guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa nyaman dalam belajar.

Berdasarkan hasil dari pra-survey yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa ada masalah yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sebagian dari peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal lain dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru dan kurang melibatkan peserta didik secara langsung. Dalam penyampaian materi biasanya guru menggunakan metode yang kurang bervariasi seperti terlalu sering menggunakan metode ceramah dimana guru menjelaskan materi sementara peserta didik hanya

⁴ Syaiful Arif, "Model Pembelajaran Kontektual Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Pemekasan". Tadrîs Vol 10 No 2 (Desember 2015)

duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif karna peserta didik cenderung pasif serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru menjadi kurang dan peserta didik hal ini tentu dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Pendidikan Kewarganegaraan
Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung

No	Kelas	Nilai		Jumlah
		<75	≥75	
1	V A	16	10	26
2	V B	17	11	28

Sumber: Dokumen guru kelas V MIN 10 Bandar Lampung 06 September 2017

Berdasarkan tabel di atas pada mata pelajaran PKn dengan KKM 75, dapat dijelaskan bahwa dari kelas VA peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM berjumlah 10 orang dan yang di bawah KKM sebanyak 16 orang, sedangkan dari kelas VB peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM berjumlah 11 orang dan yang di bawah KKM berjumlah 17 orang.

Berawal dari permasalahan tersebut, peneliti berusaha mencoba menggunakan model pembelajaran yang baru dalam menyampaikan materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan efektif apabila seorang guru mampu menggunakan model

pembelajaran yang tepat. Hal tersebut disebabkan karena model pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan model yang aktif dan menyenangkan diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *Take And Give*.

Melalui model pembelajaran *Take And Give* peserta didik dapat lebih aktif dan mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru karna dalam pelaksanaannya, setiap peserta didik akan diberikan kartu yang berisi sub materi terkait pembelajaran yang harus dikuasai masing-masing peserta didik. Peserta didik kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatkannya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan cara menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya.⁵

Pada mata pelajaran PKn pembelajaran yang dilakukan selain dengan model perlu juga didukung dengan bantuan media pembelajaran, yaitu media grafis untuk meningkatkan hasil belajar. Media grafis yaitu media visual non proyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa).⁶

⁵ Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2014), h. 241.

⁶ Nurjaya.(2013).*Media Pembelajaran PKn*. (Online). Tersedia: https://sang-aktor.blogspot.co.id/2013/07/media-pembelajaran-pkn_4.html[14 desember 2017]

Dengan menggunakan model pembelajaran *Take And Give* yang didukung dengan penggunaan media grafis, maka diharapkan peserta didik kelas V akan menjadi lebih senang dalam proses pembelajaran karena berisi gambar-gambar yang menarik, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan asumsi yang dipaparkan diatas, maka peneliti ingin membahas mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V MIN 10 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar dari sebagian peserta didik yang masih belum mencapai KKM.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif dan bervariasi. Seperti terlalu sering menggunakan metode ceramah dan presentasi.
3. Pembelajaran yang masih cenderung *Teacher Centered* (Berpusat pada guru)
4. Kondisi pembelajaran yang kurang kondusif.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan atas masalah pokok yang dibatasi pada: Pengaruh pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah model pembelajaran *Take And Give* berbantu media grafis berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PKn kelas V di MIN 10 Bandar Lampung?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn kelas V di MIN 10 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dalam dunia pendidikan, tentang pengaruh model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn.
2. Secara praktis, penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi:
 - a. Sekolah, sebagai informasi mengenai hasil belajar peserta didik sehingga dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran, tujuan pendidikan dalam lingkup sekolah dan untuk mencapai kemajuan pendidikan.

- b. Guru, sebagai masukan mengenai strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PKn dan juga kebutuhan peserta didik.
- c. Peserta didik, sebagai motivasi melalui strategi pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar.
- d. Peneliti, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S1 dalam ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.¹

Pendidikan juga terkandung dalam Al-Qur'an, salah satunya didalam surat At-Thaahaa ayat 114 yang berbunyi:

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ

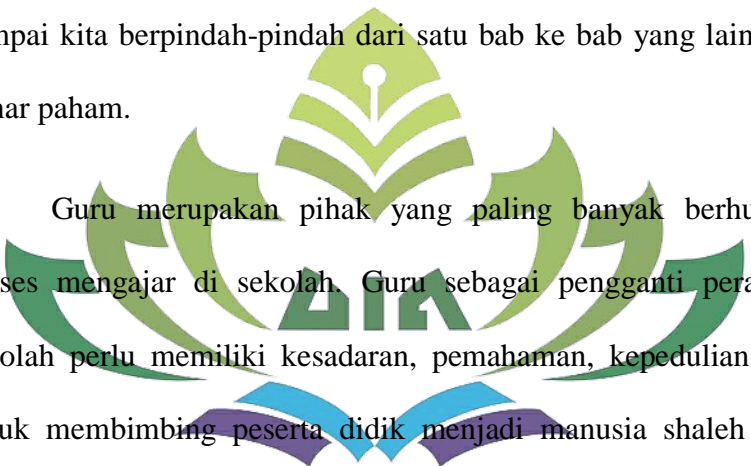
رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya: Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan."²

¹ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h. 1-2

² Usman, *Al-Quran Terjemah Tematik Dan Tajwid Berwarna*, (Bandung:Cordoba.2016).
h.543.

Berdasarkan ayat di atas dapat di pahami bahwa Dialah Allah yang maha tinggi, maha besar amat luas ilmu-Nya yang dengan ilmu-Nya itu dia mengatur segala sesuatu dan membuat peraturan-peraturan yang sesuai dengan kepentingan makhluk-Nya, tidak terkecuali peraturan-peraturan untuk keselamatan dan kebahagiaan umat manusia. Ayat ini juga menjelaskan kepada kita dalam proses menyerap atau menerima ilmu sebaiknya yang kita utamakan adalah pemahaman terhadap ilmu yang diterima, sehingga jangan sampai kita berpindah-pindah dari satu bab ke bab yang lain sebelum benar-benar paham.

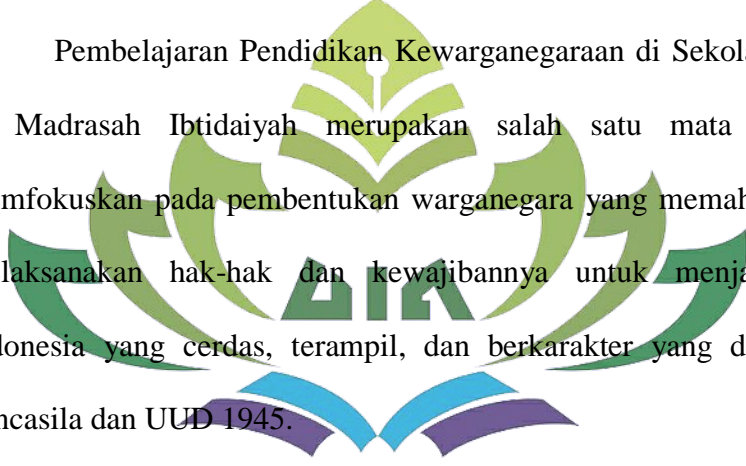


Guru merupakan pihak yang paling banyak berhubungan dengan proses mengajar di sekolah. Guru sebagai pengganti peran orang tua di sekolah perlu memiliki kesadaran, pemahaman, kepedulian dan komitmen untuk membimbing peserta didik menjadi manusia shaleh yang bertaqwa. Dengan demikian, guru sangat menentukan bagi keberhasilan proses belajar mengajar dalam sebuah aktivitas pendidikan.³

Menurut Teori Piaget, peserta didik pada tingkat MI memasuki masa perkembangan kognitif, yaitu periode operasional konkrit (usia 7-11 tahun). Pada masa pemikiran kongkrit ini, anak sudah mengembangkan pikiran logis. Ia mulai mampu memahami operasi sejumlah konsep serta memahami alam

³ Anis Fauzi, “ *Kompetensi Guru PAI dan Strategi Pembelajaran Dalam Penanaman Nilai-Nilai Keagamaan*”. jurnal, Vol. 12, No 1, (Juni 2017)

sekitarnya. Mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indera, karena ia mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan sesungguhnya dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap. Peserta didik pada usia MI sudah wajib diberi pengetahuan mengenai Pendidikan Kewarganegaraan karena selain melihat dari pentingnya mempelajarinya peserta didik juga telah mampu menerima pelajaran tersebut.



Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah dasar maupun di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Seiring dengan tanggung jawab profesional dalam proses pembelajaran, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang di milikinya. Oleh karenanya, guru perlu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan

model-model pembelajaran.⁴ Tujuannya adalah agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, yaitu tujuan akhir yang diharapkan dapat dikuasai oleh semua peserta didik. Dengan demikian proses pembelajaran akan variatif, inovatif, dan konstruktif sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa maupun siswa dengan sumber-sumber belajar lainnya. Proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Sebagai pengelola pembelajaran, guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa nyaman dalam belajar.

Berdasarkan hasil dari pra-survey yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa ada masalah yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sebagian dari peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal lain dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru dan kurang melibatkan peserta didik secara langsung. Dalam penyampaian materi biasanya guru menggunakan metode yang kurang bervariasi seperti terlalu sering menggunakan metode ceramah dimana guru menjelaskan materi sementara peserta didik hanya

⁴ Syaiful Arif, "Model Pembelajaran Konstektual Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Pemekasan". Tadrîs Vol 10 No 2 (Desember 2015)

duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif karna peserta didik cenderung pasif serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru menjadi kurang dan peserta didik hal ini tentu dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Pendidikan Kewarganegaraan
Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Presentase	
				Tidak Tuntas	Tuntas
1	V A	26	75	16 Siswa (61,5%)	10 Siswa (38,5%)
2	V B	28	75	17 Siswa (60,7%)	11 Siswa (39,2%)

Sumber: Dokumen guru kelas V MIN 10 Bandar Lampung 06 September 2017

Berdasarkan tabel di atas pada mata pelajaran PKn dengan KKM 75, dapat dijelaskan bahwa dari kelas VA peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM berjumlah 10 orang dan yang di bawah KKM sebanyak 16 orang, sedangkan dari kelas VB peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM berjumlah 11 orang dan yang di bawah KKM berjumlah 17 orang.

Berawal dari permasalahan tersebut, peneliti berusaha mencoba menggunakan model pembelajaran yang baru dalam menyampaikan materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Proses belajar mengajar akan

berjalan dengan efektif apabila seorang guru mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat. Hal tersebut disebabkan karena model pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan model yang aktif dan menyenangkan diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *Take And Give*.

Menurut Miftahul Huda model pembelajaran *Take And Give* mampu membuat peserta didik lebih aktif dan mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru karena dalam pelaksanaannya, setiap peserta didik akan diberikan kartu yang berisi sub materi terkait pembelajaran yang harus dikuasai masing-masing peserta didik. Peserta didik kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didupatkannya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan cara menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya.⁵

Pada mata pelajaran PKn pembelajaran yang dilakukan selain dengan model perlu juga didukung dengan bantuan media pembelajaran, yaitu media grafis untuk meningkatkan hasil belajar. Media grafis yaitu media visual non

⁵ Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2014), h. 241.

proyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa).⁶

Dengan menggunakan model pembelajaran *Take And Give* yang didukung dengan penggunaan media grafis, maka diharapkan peserta didik kelas V akan menjadi lebih senang dalam proses pembelajaran karena berisi gambar-gambar yang menarik, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan asumsi yang dipaparkan diatas, maka peneliti ingin membahas mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V MIN 10 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar PKn dari sebagian peserta didik yang masih belum mencapai KKM.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif dan bervariasi. Seperti terlalu sering menggunakan metode ceramah dan presentasi.

⁶ Nurjaya.(2013).*Media Pembelajaran PKn*. (Online). Tersedia: https://sang-aktor.blogspot.co.id/2013/07/media-pembelajaran-pkn_4.html[14 desember 2017]

3. Pembelajaran yang masih cenderung *Teacher Centered* (Berpusat pada guru)
4. Kondisi pembelajaran yang kurang kondusif.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan atas masalah pokok yang dibatasi pada: Pengaruh model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah model pembelajaran *Take And Give* berbantu media grafis berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PKn kelas V di MIN 10 Bandar Lampung?”

E. Tujuan Penelitian

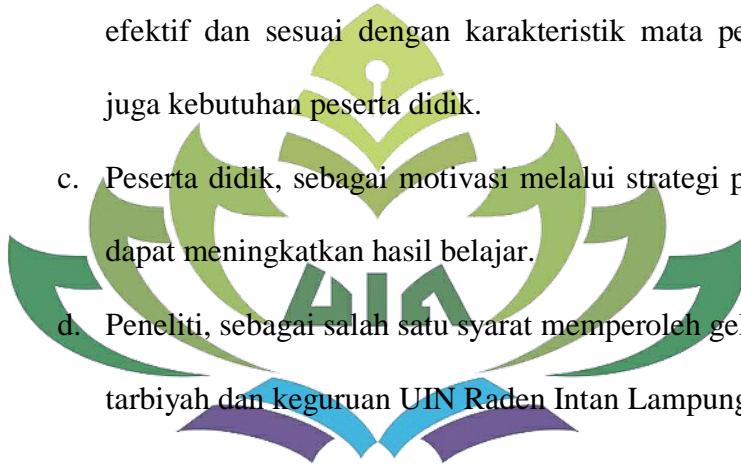
Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn kelas V di MIN 10 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dalam dunia pendidikan, tentang pengaruh model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn.

2. Secara praktis, penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi:

- a. Sekolah, sebagai informasi mengenai hasil belajar peserta didik sehingga dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tujuan pendidikan dalam lingkup sekolah dan untuk mencapai kemajuan pendidikan.
- b. Guru, sebagai masukan mengenai strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PKn dan juga kebutuhan peserta didik.
- c. Peserta didik, sebagai motivasi melalui strategi pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar.
- d. Peneliti, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S1 dalam ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Take And Give*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola pembelajaran tertentu secara sistematis, model pembelajaran adalah pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seperti dikatakan Joyce dan Weil, bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹ Dengan demikian, model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola pembelajaran tertentu secara sistematis.

Model pembelajaran memiliki sejumlah karakteristik sebagai berikut: *pertama*, berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu; *kedua*, mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu; *ketiga*, dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan proses belajar-mengajar di kelas; *keempat*, memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: urutan langkah-

¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.1

langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung; *kelima*, memiliki sebagai akibat penerapan model pembelajaran; dan *keenam*, membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.²

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik agar terlibat dalam proses pembelajaran, selanjutnya diakhiri dengan menutup pelajaran yang meliputi kegiatan merangkum pokok – pokok pelajaran yang dilakukan peserta didik dengan bimbingan guru.³

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui model pembelajaran guru berpedoman dalam merencanakan proses pembelajaran. Jadi model pembelajaran adalah cara yang dipilih oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tercapai tujuan secara maksimal.

² Andi Prastowo. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2015), h. 246.

³ Happy Komikesari. *Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division*. Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah. Vol 1 No. 1 (Juni 2016)

2. Pengertian Model Pembelajaran *Take and Give*

Istilah take and give sering diartikan ‘saling memberi dan saling menerima’. Prinsip ini juga menjadi intisari dari model pembelajaran *Take and Give*. *Take and Give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Di dalam kartu, ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal masing-masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatnya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya.

Dengan demikian, komponen penting dalam strategi *Take and Give* adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan sharing informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya.⁴ Selain itu juga tipe *Take And Give* merupakan tipe pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme, serta menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari jenuh menjadi riang, serta mempermudah siswa untuk mengingat materi. Tipe *Take And Give* ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana yang gembira meskipun membahas hal-

⁴ Miftahul Huda. *Model – Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2014), h. 241

hal yang sulit dan berat.⁵ Model pembelajaran *Take And Give* diterapkan untuk melatih siswa menjadi narasumber dan mitra belajar bagi teman-teman yang lain, dengan saling bertukar pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu setiap siswa dituntut untuk menguasai materi yang menjadi topik bahasannya dan mempunyai kemampuan berkomunikasi, sehingga peserta didik harus mampu mengembangkan sebuah contoh yang relevan dengan materi yang diterimanya.⁶

Model pembelajaran memberi dan menerima (*Take and Give*) merupakan model pembelajaran yang memiliki langkah-langkah, menuntut siswa mampu memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan teman lainnya.⁷ Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Take And Give*.

3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran *Take And Give*

Langkah-langkah strategi pembelajaran *take and give* dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya.

⁵ Hastuti Diah Ikawati, *Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Paedagogy Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram (Vol: 3 No: 1 Tahun: 2016), h.55.

⁶ Mega Puspita Dewi, *Model Pembelajaran Tipe Take And Give Terhadap Hasil Belajar PKn SD*, e-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun: 2014), h.4.

⁷ Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran* (Kata Pena, 2016), h. 102.

- 3) Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal.
- 5) Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya.
- 6) Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing – masing (take and give).
- 7) Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu.
- 8) Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan.
- 9) Guru menutup pembelajaran.

4. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Take And Give*

Setiap model, strategi, metode maupun teknik pembelajaran memiliki kelemahan maupun kelebihan.⁸ Dibawah ini merupakan kelebihan dari model pembelajaran *Take And Give*, diantaranya:

- 1) Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran.
- 2) Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain.

⁸ Miftahul Huda, *Op.Cit.* h. 242

- 3) Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas.
- 4) Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan.
- 5) Meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing – masing siswa dibebani pertanggungjawaban atas kartunya masing-masing.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran *Take And Give* adalah:

- 1) Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok – kelompok.
- 2) Ketidaksesuaian skill antara siswa yang memiliki kemampuan akademik yang baik dan siswa yang kurang memiliki kemampuan akademik.
- 3) Kecenderungan terjadinya *free riders* dalam setiap kelompok, utamanya siswa – siswa yang akrab satu sama lain.

B. Model Pembelajaran *Cooperative Script*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Script*⁹

Model pembelajaran *Cooperative Script* ini merupakan model pembelajaran berpasang-pasangan dan masing-masing individu dalam pasangan yang ada mengikhtisarkan materi-materi yang telah dipelajari.

⁹ Imas Kurniasih, *Op.Cit.* h. 120

Dengan model ini, siswa diharapkan bisa belajar secara berpasangan dan menyimpulkan sendiri materi pelajaran yang telah ditentukan.

2. Langkah-Langkah model pembelajaran *Cooperative Script*

Berikut Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran *Cooperative Script*:

- 1) Guru membagi siswa untuk berpasangan.
- 2) Guru membagikan wacana atau materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
- 3) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- 4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar menyimak atau mengoreksi atau menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat atau menghapal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- 5) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, serta lakukan seperti diatas.
- 6) Kesimpulan guru.¹⁰

3. Model Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran tradisional atau disebut juga metode ceramah, karena sejak dulu model ini

¹⁰ Hidayatulloh, "Hubungan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Dengan Model Pembelajaran *Cooperative SQ3R* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Terampil. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Vol 3, No 2* (2016)

telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah model konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.¹¹

C. Media Grafis

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.¹²

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh – contohnya.

¹¹ Edi Pariawan, “Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbasis Revolusi Konflik Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN 26 Pemecutan” Jurnal Mimbar PGSD. Vol.1(juni 2013)

¹² Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran” Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol. 4, No. 1 (Juni 2017)

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk – bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹³



Media Pembelajaran Pada dasarnya bahwa ke dalam semua bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam proses penyajian informasi dapat dianggap sebagai media. Menurut Indriana media adalah alat saluran komunikasi. Sehingga dalam proses penyajian informasi dan komunikasi membutuhkan proses distribusi media yang baik agar mencapai kebaikan. Kata media berasal dari media Latin, yang merupakan bentuk jamak dari medium kata. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (sumber) ke penerima pesan (penerima). Beberapa hal yang masuk ke media adalah film, diagram, cetak, video, dan sebagainya. Gerlach & Ely mengatakan bahwa jika media dipahami secara luas manusia, materi atau peristiwa yang menetapkan kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh

¹³ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada , 2014) h.7

pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media.¹⁴

2. Klasifikasi Media

Berdasarkan macam-macam media, media dapat dibedakan menjadi 4 bagian yaitu yang pertama dilihat dari sifatnya, contohnya *media auditif* yaitu media yang dapat didengar saja, *media visual* yaitu media yang dapat dilihat saja, dan *media audio visual* yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Yang kedua dilihat dari kemampuan kejangkauannya seperti media yang memiliki daya liput yang luas atau media yang mempunyai daya liput terbatas. Yang ketiga dilihat dari cara teknik atau cara pemakaiannya seperti media yang diproyeksikan atau tidak diproyeksikan. Yang keempat berdasarkan cara penyajiannya seperti media grafis contoh bahan cetak dan gambar diam, media proyeksi diam yakni media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, media audio media yang menyampaikan pesannya hanya melalui pendengaran, media audio visual diam media yang penyampaian pesannya diterima oleh pendengaran dan dapat dilihat, serta media film, media televisi dan multimedia.¹⁵

¹⁴ Herlina. "Improving Writing Skills Of The 4th Grade Primary School Students Through Flash Card Media". Indonesian Journal Of Educational Review Vol.2, No.2, (Universitas Negeri Jakarta: November 2015)

¹⁵ Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Fajar Interpretama Mandiri 2016) h. 118

3. Pengertian Media Grafis

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan ke penerima pesan. Adapun fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan.¹⁶

Karakteristik media grafis dapat dilihat berdasarkan ciri-cirinya, kelebihan yang dimilikinya, kelemahannya unsur-unsur desain dan jenis-jenisnya. Ciri-ciri media grafis antara lain media grafis termasuk media dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat dari bagian depannya, dan merupakan media visual diam yang hanya dapat diterima melalui indra mata atau penglihatan. Unsur-unsur media grafis sering disebut sebagai unsur-unsur visual, terdiri dari: titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur.

4. Jenis-Jenis Media Grafis

Adapun jenis-jenis media grafis meliputi: sketsa adalah gambar sederhana. Gambar adalah bahasa bentuk atau rupa yang umum. Grafik adalah pemakaian lambang visual untuk menjelaskan suatu perkembangan suatu keadaan. Bagan merupakan suatu penyajian ide-ide atau konsep-

¹⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2015), h. 18

konsep secara visual yang sulit jika hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Poster merupakan perpaduan antara gambar atau tulisan untuk menyampaikan informasi, saran seruan, peringatan atau ide lain. Kartun adalah gambar tentang seseorang, suatu pemikiran atau keadaan yang dituangkan dalam bentuk lukisan yang lucu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media grafis adalah media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, penggunaan media grafis juga dapat menarik perhatian siswa, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Dapat diketahui juga bahwa media grafis terdiri dari beberapa jenis yaitu: sketsa, gambar, grafik, bagan, poster, dan kartun. Media grafis yang digunakan dalam penelitian ini adalah poster dan gambar.

5. Kelemahan Dan Kelebihan Media Grafis

Adapun kelemahan dan kelebihan media grafis adalah sebagai berikut:

- 1) Kelemahan media grafis
 - a) Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.
 - b) Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.¹⁷

¹⁷ Sela Yopiani, "Pengaruh Model Learning Cycle 5E Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, Evaluation, Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V SDN 1 Kesiman". Jurnal Mimbar PGSD Vol no 1(juni 2013)

2) Kelebihan media grafis

- a) Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan.
- b) Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.
- c) Pembuatannya mudah dan harganya murah.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah (*domain*) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut a.j. raomizowski hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu system pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari system tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*). Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas. Hasil belajar juga adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang di berikan.¹⁸

¹⁸ M. Yusuf, "Pengaruh *Mind Map* Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* Vol.01 No1 (Juni2016)

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sebagai kemampuan dan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran. Adapun perubahan perilaku peserta didik ditunjukkan dari kemampuan memahami dan menguasai pelajaran yang diajarkan dalam proses belajar mengajar.

2. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam hubungannya dengan satuan pembelajaran satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama.

1) Pengetahuan (Knowledge)

Pengetahuan adalah aspek paling dasar dalam taksonomi Bloom. Seringkali disebut juga aspek ingatan (recall) termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasyarat bagi pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi. Dilihat dari segi bentuknya, tes yang paling banyak dipakai untuk mengungkapkan aspek pengetahuan adalah tipe melengkapi, tipe isian, dan tipe benar-salah.¹⁹

2) Pemahaman (Comprehension)

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan kalimatnya

¹⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h. 24

sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan. Karakteristik soal-soal pemahaman sangat mudah dikenal. Misalnya mengungkapkan tema, topik atau masalah yang samadengan yang pernah dipelajari atau diajarkan tetapi materinya berbeda. Sebagian item pemahaman dapat disajikan dalam gambar, denah, diagram, atau grafik. Dalam tes objektif, tipe pilihan ganda dan benar salah banyak mengungkapkan aspek pemahaman.

3) Penerapan (Application)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan. Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur aspek penerapan antara lain pilihan ganda dan uraian.²⁰

4) Analisis (Analysis)

Analisis merupakan kecakapan yang kompleks. Bila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif. Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya. Dengan

²⁰ Daryanto. *Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, Cet 7, 2015), h.109

jalan ini situasi atau keadaan tersebut menjadi lebih jelas. Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda dan uraian.

5) Sintesis (Synthesis)

Pada jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan beberapa faktor yang ada. Hasil yang diperoleh dari penggabungan ini dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.

6) Penilaian (Evaluation)

Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu. Yang penting dalam evaluasi ini ialah menciptakan kriteria tertentu.²¹

E. Hakikat Pembelajaran PKn

1. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan kewarganegaraan dapat didefinisikan sebagai proses pendewasaan bagi warga Negara dengan usaha sadar dan terencana melalui pengajaran dan pelatihan sehingga terjadi perubahan pada warga Negara tersebut dalam hal pengetahuan, sikap dan prilaku yang bersifat

²¹ Nana Sudjana, *Op. Cit.*, h. 28

kritis dan emansipatoris. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa komponen PKn adalah pengetahuan, ketrampilan dan karakter kewarganegaraan.²²

PKn di sekolah merupakan “mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.²³

2. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti-korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

²² Andik Wahyun Muqqoyidin, “Peran Pengajaran IPS, Sejarah, Dan Pkn Sebagai Upaya Untuk Pembangunan Karakter Generasi Bangsa”. Jurnal El-Hikmah Fakultas Tarbiyah UIN Malang. Vol. 9 No. 2 (Januari 2013)

²³ Ihsan, “Kecenderungan Global Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di Sekolah”. Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Vol. 2 No. 2 (Juli 2017)

- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Persatuan dan Kesatuan Bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, Hukum, dan Peraturan-peraturan Daerah, meliputi: Tertib dalam kehidupan negara, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak Asasi Manusia, meliputi: Hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan Warga Negara, meliputi: Hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi,

kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

- e. Konstitusi Negara, meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila, meliputi: Kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi, meliputi, Globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri di indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.²⁴

F. Penelitian Yang Relevan

Penelitian Yang Relevan Dengan Penelitian Yang Dilakukan Peneliti Sebagai Berikut.

²⁴ Asri Jayanti, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperatife Tipe Numberehed Together (NHT) Berbantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Singaraja Tahun Ajaran 2012/2013. Jurnal Jurusan Pendidikan Pkn Vol 1 No. 2 (Maret 2013)

1. Penelitian yang dilakukan Herma Yunita HY (2012) yang Berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Take And Give Dalam Pembelajaran Biologi* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Berdasarkan analisis data dapat dilihat bahwa siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Take and Give* lebih baik hasil belajarnya dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Take and Give* dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 80,75 dan rata-rata nilai pada kelas kontrol 71,96.

Relevansi yang dilakukan Herma Yunita HY dengan penelitian ini terletak pada penerapan pada model pembelajaran terhadap hasil belajar. Persamaan lainnya adalah model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* perbedaan terletak pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang diteliti.²⁵

2. Penelitian yang dilakukan Dwi Anjani (2015) yang berjudul *Penerapan Model Take And Give Dengan Media Grafis Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Siswa Kelas V Sdn 1 Tambakagung* menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran yang signifikan antara proses pembelajaran IPS kelompok siswa yang meliputi pembelajaran

²⁵ Herma Yunita HY, "Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Take And Give Dalam Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VIII SMP Kartika 1-6 Padang", Skripsi Program Studi Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, Padang, Indonesia.

menggunakan model pembelajaran take and give berbantuan media grafis dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Berdasarkan presentase ketuntasan proses dan hasil belajar IPS telah mencapai indikator yang diharapkan, yaitu 85%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan proses dan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran tipe take and give berbantuan media grafis mengalami peningkatan.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Dwi Anjani dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran take and give serta berbantuan dengan media grafis, persamaan lainnya yaitu terletak pada objek yang diteliti yaitu peserta didik kelas V SD/MI. Perbedaan terletak pada mata pelajaran yang digunakan.²⁶

Berdasarkan uraian mengenai penelitian yang relevan dapat disimpulkan, bahwa penelitian penerapan model pembelajaran take and give efektif meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran take and give berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

²⁶ Dwi Anjani, “*Penerapan Model Take And Give Dengan Media Grafis Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 1 Tambakagung*”, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Sebelas Maret Kebumen, Indonesia

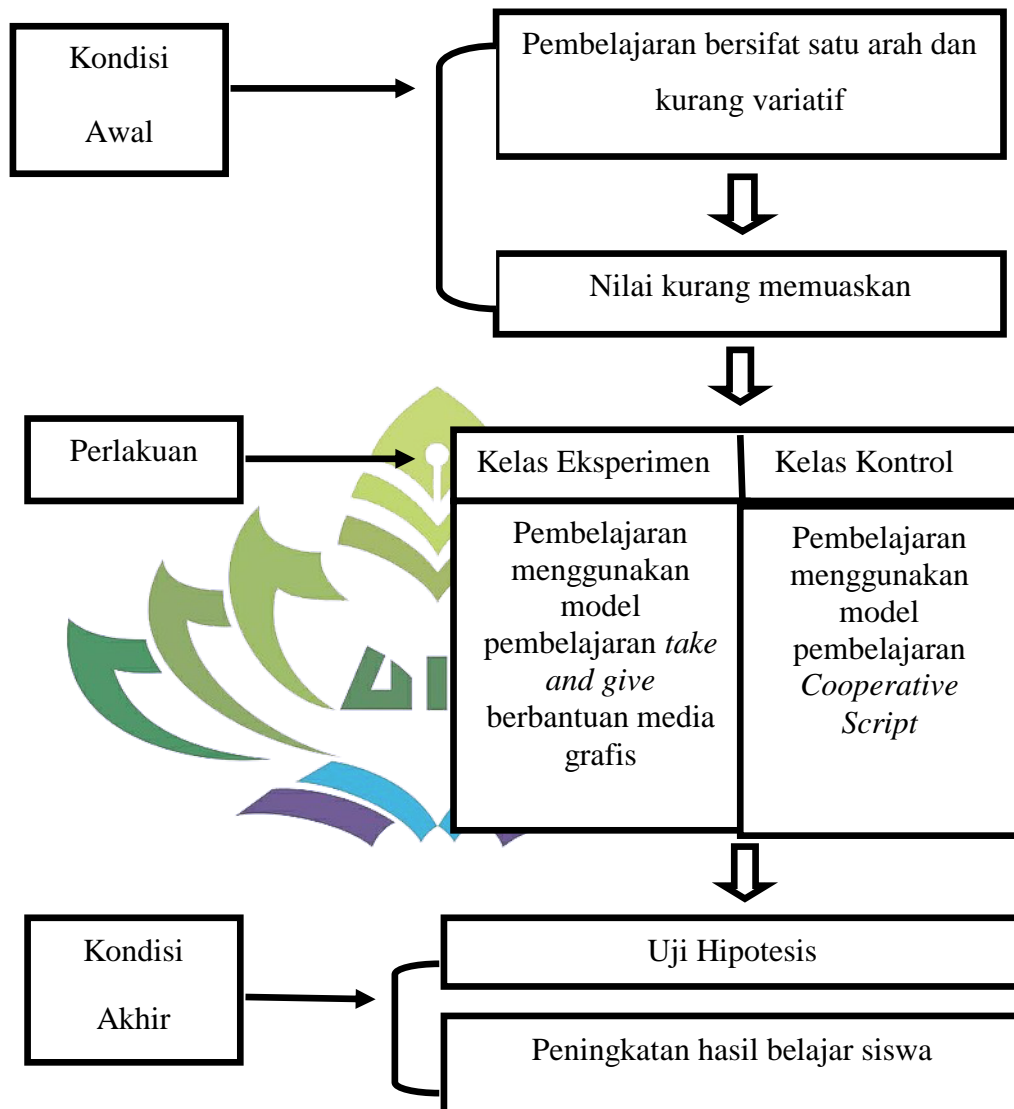
G. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian menurut teori yang mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah.²⁷

Penelitian ini menggunakan sebuah model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* berbantuan media grafis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dan keefektifan. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take And Give* ini, siswa dituntut untuk penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan sharing informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya. Setelah peserta didik dapat menjalankan aktifitas tersebut, diharapkan peserta didik benar-benar dapat memahami materi yang ada dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dari yang sebelumnya.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 93

Gambar 1
Kerangka berfikir



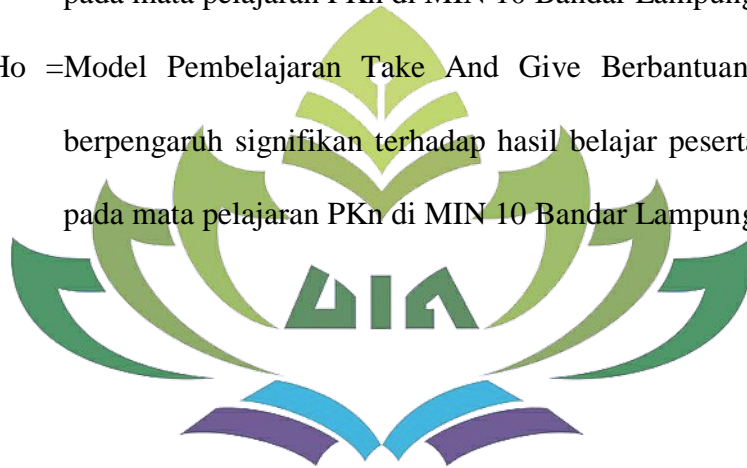
H. Hipotesis

Secara umum hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang perlu diuji melalui pengumpulan data dan analisis data.²⁸

Berdasarkan teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berfikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ha =Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Grafis tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran PKn di MIN 10 Bandar Lampung.

Ho =Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Grafis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran PKn di MIN 10 Bandar Lampung.



²⁸ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur* (Jakarta: kencana, 2013), h. 106

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen, yaitu dengan sengaja mengusahakan timbulnya variabel-variabel dan selanjutnya dikontrol untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar. Design eksperimen yang digunakan adalah *quasy eksperimental* yaitu desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.¹ Pada dasarnya penelitian ini adalah pembentukan dua kelompok pembanding. Kelompok yang diberikan perlakuan merupakan kelompok eksperimen sedangkan kelompok yang tidak diberikan perlakuan merupakan kelompok kontrol.

2. Desain Penelitian

Metode ini menggunakan desain penelitian *posttest only control design* yaitu pengontrolan secara acak dengan tes hanya diakhiri perlakuan. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut *kelompok eksperimen* dan yang tidak diberi perlakuan disebut *kelompok*

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014).h.77

kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (treatment) adalah ($O_1 : O_2$). Dalam penelitian yang sesungguhnya, pengaruh treatment dianalisis dengan uji beda, pakai statistik **t-test** misalnya. Kalau terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.² Metode ini dapat digambarkan dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 2
Desain penelitian *Posttest Only Control Design*³

Kelompok	Perlakuan	Tes Akhir
R_1	X_1	O_1
R_2	X_2	O_2

Keterangan :

R_1 = Kelompok kelas eksperimen

R_2 = Kelompok kelas kontrol

X_1 = Perlakuan kelas eksperimen dengan menggunakan model *take and give* berbantu media grafis

X_2 = Perlakuan kelas kontrol dengan menggunakan model *cooperatif script*

O_1 = Posttest kelas eksperimen

O_2 = Posttest kelas kontrol

Dalam desain penelitian ini objek yang akan diteliti akan diberikan proses pembelajaran. Kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan Model pembelajaran *Take And Give* berbantu media grafis, sedangkan kelompok kelas kontrol akan diberikan perlakuan

²*Ibid*, h.76

³Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), h.185

dengan menggunakan model pembelajaran *Coopratif Script*. Selanjutnya diberikan tes akhir setelah kedua objek diberikan perlakuan.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, obyek kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁴ Variabel dalam konteks penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat, yaitu :

1. Variabel bebas (X) adalah strategi pembelajaran *Take And Give*
2. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar kognitif

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung yang beralamat di Jalan Hayam Wuruk No. 6, Gang Abu Bakar 6, Tj. Baru, Kedamaian , Bandar Lampung 35133. Penelitian ini dilakukan di kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

D. Populasi, Sample dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VA, VB, yang berjumlah 54 peserta didik.

⁴*Ibid*, h.60

⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) h.173

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁶ Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang dipilih secara acak dari populasi yang kemudian satu kelas diberi perlakuan dengan pendekatan *explicit instruction* atau yang disebut kelas control, dan kelas kedua diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *take and give* atau disebut dengan kelas eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V A yang berjumlah 26 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas V B yang berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas control.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling adalah cara pengumpulan data yang sifatnya menyeluruh atau diambil sebagian untuk mewakili populasi. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling* yaitu pengambilan sampel diambil secara acak terhadap kelas atau kelompok.⁷ Kelas yang akan di pilih secara acak dapat ditulis di kertas kemudian diundi, kelas yang pertama keluar dalam undian akan dijadikan kelas eksperimen sedangkan kelas yang keluar dalam undian kedua akan ditetapkan sebagai kelas kontrol.

⁶ *Ibid*, h.174

⁷ Sugiono , *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2014) h.81

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang standar.⁸ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

a. Teknik Tes

Tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes objektif adalah suatu tes yang disusun di mana setiap pertanyaan tes disediakan alternatif jawaban yang dapat dipilih. Tes ini dapat menghasilkan skor yang konstan, tidak tergantung kepada siapa pun yang memberi skor, karena pemberi skor tidak dipengaruhi oleh sikap subjektivitas. Tes objektif diberi ke dalam beberapa bentuk berikut ini:

- 1) Tes betul-salah (*true false items*)
- 2) Tes pilihan ganda (*multiple choice items*)
- 3) Tes menjodohkan (*matching items*)
- 4) Tes melengkapi (*completion items*)
- 5) Tes jawaban singkat (*short answer items*)⁹

Teknik tes objektif digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar PKn. Peneliti melakukan penilaian melalui tes pilihan ganda (*posttest*) dengan menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantu media grafis pada siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

⁸ *Ibid*, h. 265

⁹ *Ibid*, h.171

b. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah suatu cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

Teknik dokumentasi dilakukan untuk mengambil data-data yang mendukung penelitian ini, meliputi data jumlah peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung mengenai jumlah populasi, nama-nama peserta didik mengenai sampel, data nilai Ulangan Harian (UH) peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung untuk analisis tahap awal. Data-data tersebut diperoleh dari transkrip nilai peserta didik MIN 10 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

F. Instrumen Penelitian

1. Hakikat Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau variabel yang diamati. Menurut Arikunto instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Berdasarkan pengertian tersebut, instrumen penelitian adalah alat yang membantu peneliti dalam mengumpulkan dan mengukur data agar lebih mudah diolah.

Pengukuran hasil belajar ranah kognitif dilakukan dengan tes tertulis. Bentuk tes kognitif diantaranya: a. Tes atau pertanyaan lisan

dikelas, b. pilihan ganda, c. uraian objektif, d. uraian non objektif atau uraian bebas, e. jawaban atau isian singkat, f. menjodohkan, g. portofolio, dan h. performans. Bentuk tes kognitif yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk pilihan ganda. Perancangan butir soal berpedoman pada ranah kognitif yang dibatasi pada aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan menerapkan (C3) karena menyesuaikan kelas yang penulis ambil yaitu kelas V.

Peserta didik yang mengikuti tes hasil belajar ranah kognitif dikatakan lulus apabila telah mencapai standar nilai yang telah ditentukan atau yang biasa disebut Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM mata pelajaran PKn kelas V di MIN 10 Bandar Lampung adalah 75. Butir soal dibuat dalam bentuk pilihan ganda yang difokuskan pada penguasaan konsep.

Tabel 3
Instrumen Penelitian dan Tujuan Penelitian Instrumen

No.	Jenis Instrumen	Tujuan	Sasaran	Waktu Pelaksanaan
1	Posttest	Untuk mengetahui hasil belajar ranah kognitif	Peserta didik	Diawal dan diakhir pelaksanaan pembelajaran

G. Uji Instrumen Penelitian

Suatu instrumen dikatakan baik harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel.¹⁰ Sehingga untuk mengetahui suatu instrumen test dikategorikan baik diperlukan beberapa pengujian yaitu uji validitas dan uji realibilitas.

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Pengujian validitas dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen memuat variabel yang akan diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomer item soal yang dijabarkan dari indikator tersebut.

Sebelum uji validitas sebuah instrumen, instrumen tes perlu diuji cobakan terlebih dahulu. Apabila data yang diperoleh sudah sesuai maka instrumen dikatakan valid. Uji validitas menggunakan rumus kolerasi *product moment*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum x^2 - (\sum x^2)) \{N \sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

X = Skor variabel (jawaban responden)

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.* h.211

Y = Skor total dari variabel (jawaban responden)

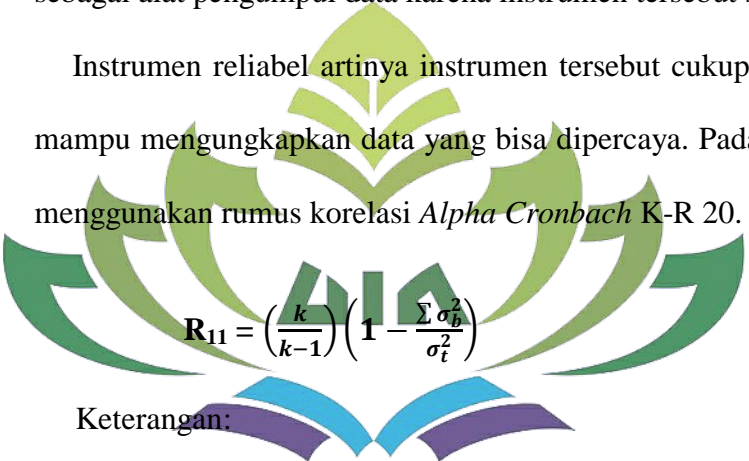
N = Banyaknya objek (jumlah sampel yang diteliti)

Hasil perhitungan r_{xy} dikonsultasikan dengan tabel kritis r product moment pada tabel taraf signifikan 5%. Jika $r_{xy} > r$ tabel maka item soal tersebut valid.

2. Reliabilitas

Adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Instrumen reliabel artinya instrumen tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkapkan data yang bisa dipercaya. Pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *Alpha Cronbach K-R 20*.



$$R_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Jumlah butir pertanyaan yang valid

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians skor butir pertanyaan

σ_b^2 = Varians total

Tabel 4
Klasifikasi Reliabilitas

Interval	Kategori
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,70	Cukup
0,71-0,90	Tinggi
0,91-1,00	Sangat Tinggi

3. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan butir soal untuk membedakan peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi dan peserta didik yang mempunyai kemampuan rendah¹¹

Rumus daya pembeda yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = daya pembeda

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya siswa yang menjawab benar pada kelompok atas

B_B = banyaknya siswa yang menjawab benar pada kelompok bawah

¹¹ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 183

P_A = proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 5
Klasifikasi Indeks Daya Pembeda

Interval	Kriteria
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 - 0,20$	Jelek
$0,20 - 0,40$	Cukup
$0,40 - 0,70$	Baik
$0,70 - 1,00$	Sangat Baik

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah angka yang menunjukkan proporsi siswa yang menjawab benar dalam satu soal yang dilakukan dengan menggunakan tes objektif. ¹²Taraf kesukaran soal digunakan untuk mengetahui apakah instrumen soal memiliki taraf mudah, sedang dan sukar. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sukar.

Rumus tingkat kesukaran yaitu:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

¹² Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013) h. 136

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

J_s = jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 6
Klasifikasi Indeks Tingkat Kesukaran

Interval	Kriteria
0,00 – 0,19	Sangat Sukar
0,19 – 0,39	Sukar
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Mudah
0,80 – 1,00	Sangat Mudah

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari sekolah responden atau sumber data lain terkumpul.¹³ Sesuai dengan tujuan hipotesis yaitu adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Take And Give* berbantu media grafis terhadap hasil belajar PKn kelas V di MIN 10 Bandar Lampung. Maka hipotesis itu akan diuji kebenarannya menggunakan uji-t berdasarkan variabel bebas (penggunaan model pembelajaran *take and give berbantu media grafis*) sebagai kelas eksperimen dan variabel terikat (model yang biasa digunakan guru) sebagai kelas kontrol yang akan diukur.

¹³ *Ibid*, h. 207

Sebelum dilakukan uji-t maka harus memenuhi asumsi-asumsi sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu, diperlukan uji normalitas dengan metode *Lilliefors* langkah-langkah sebagai berikut:

1) Rumusan hipotesis

H_0 = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

2) Taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

3) Statistika uji $L_0 = \text{Maks} \{ |F(Z_i) - S(Z_i)| \}; z_i = \frac{(X_i - \bar{X})}{s}$

$F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$, $Z \sim N(0,1)$, Z_i = skor standar untuk X_i $S(Z_i)$ = proporsi banyaknya $Z \leq Z_i$ terhadap banyaknya Z_i . S merupakan standar deviasi.

4) Daerah kritik $D_k = \{ L | L > L_{\text{tabel}} \}$

5) Keputusan uji

H_0 ditolak jika L_{hitung} ada di dalam daerah kritis.¹⁴

¹⁴ Nugroho, “ Perbandingan Hasil Belajar IPS Sejarah menggunakan Model Kooperatif STAD dan Pengajaran Langsung di MI Al-Hikam Geger Madiun tahun ajaran 2013/2014”. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol 02 No. 02 (November 2014)

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen (sama) atau tidak. Pada penelitian ini, *Fisher-test* atau dua selisih digunakan untuk mendapatkan hasil uji homogenitas dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

F = Homogenitas

S_1^2 = Selisih tertinggi

S_2^2 = Selisih terendah.

Dengan kriteria:

Ho diterima jika $F_h < F_t$ Ho ditolak jika $F_h > F_t$

Ho: data homogeny

Ha: data tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Rumus yang digunakan dalam pengujian hipotesis menggunakan uji-t sebagai berikut.

$$t = \frac{|M_x - M_y|}{\sqrt{\left(\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2} \right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right) \right)}}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata hasil perkelompok

N = Banyaknya subjek

X = Deviasi setiap nilai x_2 dan x_1

Y = Deviasi setiap nilai y_2 dari mean y_1 .



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, metode penelitian menggunakan desain penelitian *posttest only control design*. Teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling* yaitu pengambilan sampel diambil secara acak terhadap kelas atau kelompok. Sampel penelitian ini dilakukan dua kelas yaitu kelas VA berjumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Take And Give* berbantu media grafis, sedangkan kelas VB berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Script*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn kelas V di MIN 10 Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 7
Hasil Rekapitulasi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

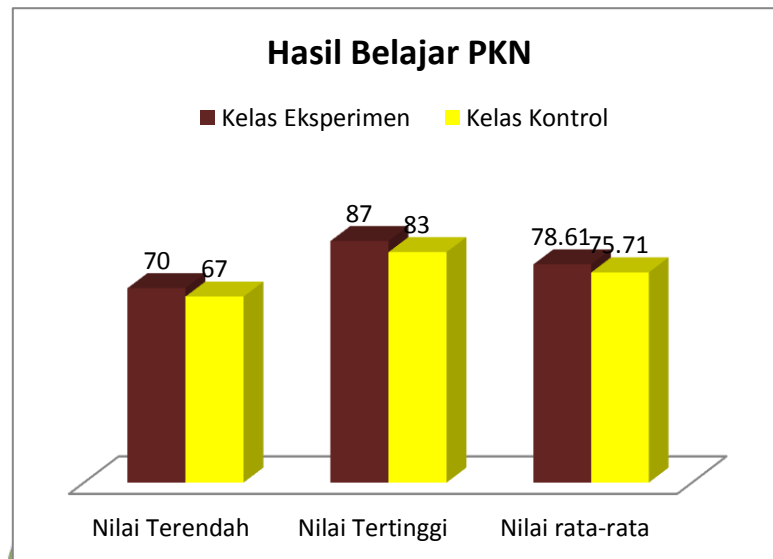
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Terendah	70	67
Nilai Tertinggi	87	83
Nilai rata-rata	78,61	75,71

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu soal PKn dilakukan uji validasi dan reabilitas untuk mengetahui soal-soal yang valid dan layak untuk diujicobakan. Setelah dilakukan uji validasi terdapat 30 soal yang valid dari 40 soal. Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar PKn kelas V A sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Take And Give* berbantu media grafis memperoleh nilai tertinggi yakni 87 dan nilai terendah yakni 70, nilai rata-rata yakni 78,61, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Script* memperoleh nilai tertinggi yakni 83 dan nilai terendah yakni 67, nilai rata-rata kelas kontrol yakni 75,71. Pada rekapitulasi hasil belajar pembelajaran PKn kelas V A sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Take And Give* berbantu media grafis memperoleh nilai tinggi daripada kelas V B sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Script*.

Adapun hasil rekapitulasi disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut,

Gambar 2

Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



2. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Berdasarkan hasil analisa data uji coba instrument yang telah dilakukan. Perhitungan validitas data menggunakan rumus *product moment*. Penelitian hasil belajar PKn uji coba instrument dengan soal pilihan ganda berjumlah 40 butir soal yang diperoleh 30 butir soal valid.

Hasil validitas disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 8
Validitas Butir Soal

No Soal	r_{tabel}	Keterangan
1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9,10, 11, 12, 14, 15, 19, 20, 21, 22, 23, 27, 28, 29, 30,32, 33, 34, 35, 37, 38,39,dan	0,4	rhitung masing-masing soal > r_{tabel} 0,4 maka soal dinyatakan valid.

40		
7, 13, 16, 17, 18, 24,25, 26, 31, dan 36	0,4	rhitung masing-masing soal < r_{tabel} 0,4 maka soal dinyatakan tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Pada perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha*. Hasil perhitungan r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, item soal dinyatakan reliabel. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, item soal dinyatakan tidak reliabel. Berdasarkan analisa data diketahui nilai instrument hasil belajar PKn menunjukkan koefisien *Alpha* sebesar 0,928 dengan r_{tabel} 0,4. Hal ini membuktikan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, item soal dinyatakan reliabel.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran atau taraf kesukaran suatu butir soal menunjukkan apakah butir soal tersebut tergolong sangat mudah, mudah, sedang, sukar atau sangat sukar. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran terdapat soal dengan kategori sangat mudah, mudah, sedang, sukar atau sangat sukar. Hasil perhitungan tingkat kesukaran dinyatakan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 9
Uji Tingkat Kesukaran

No Soal	Kategori	No Soal	Kategori
1	Sedang	21	Mudah
2	Mudah	22	Mudah
3	Mudah	23	Mudah
4	Mudah	24	Sangat Mudah
5	Mudah	25	Sangat Mudah
6	Mudah	26	Sangat Mudah
7	Mudah	27	Mudah
8	Mudah	28	Sangat Mudah
9	Mudah	29	Mudah
10	Sedang	30	Sangat mudah
11	Mudah	31	Mudah
12	Sedang	32	Mudah
13	Mudah	33	Sangat Mudah
14	Mudah	34	Sangat Mudah
15	Mudah	35	Mudah
16	Sedang	36	Sedang
17	Sedang	37	Sedang
18	Mudah	38	Mudah
19	Mudah	39	Mudah
20	Mudah	40	Mudah

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Hasil perhitungan daya pembeda soal terdapat soal yang jelek, cukup, baik dan baik sekali. Hasil rekapitulasi daya pembeda disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut,

Tabel 10
Uji Daya Pembeda

No Soal	Kategori	No Soal	Kategori
1	Cukup	21	Baik
2	Baik	22	Cukup
3	Baik	23	Cukup
4	Baik	24	Cukup
5	Cukup	25	Cukup
6	Baik	26	Jelek
7	Cukup	27	Baik
8	Baik	28	Cukup
9	Baik	29	Jelek
10	Cukup	30	Cukup
11	Baik	31	Cukup
12	Baik	32	Cukup
13	Cukup	33	Cukup
14	Cukup	34	Jelek
15	Cukup	35	Jelek
16	Cukup	36	Cukup
17	Cukup	37	Cukup
18	Cukup	38	Baik
19	Baik	39	Baik
20	Cukup	40	Cukup

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah mengetahui bahwa populasi berasal dari data yang berdistribusi normal dengan menggunakan rumus uji *lilliefors*. Uji normalitas data menggunakan rumus $L_{hitung} = \max |F_{(zi)} - S_{(zi)}|$. Uji normalitas dilakukan pada kelas eksperimen berjumlah 26 siswa dan kelas kontrol berjumlah 28 siswa. Perumusan hipotesis yang akan diuji sebagai berikut :

H_0 = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

1) Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Tabel 11
Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas pada Kelas Eksperimen

Kelas	N	\bar{x}	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan
Kelas Eksperimen	26	78,61	0,1368	0,1737	H_0 diterima

Pada tabel 11 menunjukkan uji normalitas yang menggunakan uji *lilliefors*, dari hasil belajar PKN kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Take And Give* berbantu media grafis dengan jumlah 26 peserta didik memperoleh nilai rata-rata (\bar{x}) adalah 78,61. Berdasarkan perhitungan didapat $L_{hitung} = 0,1368$ dan $L_{tabel} = 0,1737$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1368 < 0,1737$) yang berarti hipotesis H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas Kelas Kontrol

Tabel 12
Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelas Kontrol

Kelas	N	\bar{x}	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan
Kelas Kontrol	28	75,71	0,1318	0,1645	H_0 diterima

Pada tabel 12 menunjukkan uji normalitas hasil belajar PKN menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Script* berjumlah 28 siswa. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata (\bar{x}) adalah 75,71. Berdasarkan

perhitungan didapat $L_{hitung} = 0,1318$ dan $L_{tabel} 0,1645$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1318 < 0,1645$) yang berarti hipotesis H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dilakukan uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varian atau dua *fisher*. Hasil uji homogenitas dapat pada tabel berikut.

Tabel 13
Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas

Kelas	x^2	Varians S	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan
Kelas Eksperimen	161562	5,906	1,054	1,85	Homogen
Kelas Kontrol	16132	5,603			

Berdasarkan tabel 13 terlihat hasil rekapitulasi hasil belajar PKN pada kelas eksperimen dengan nilai varian (S) adalah 5,906 sedangkan nilai varian pada kelas kontrol (S) adalah 5,603 dari hasil perhitungan terdapat $F_{hitung} 1,054$ dan F_{tabel} adalah 1,85. Data diatas menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ terlihat hasil bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,054 < 1,85$). Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan berarti data tersebut homogen atau sama.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas hasil belajar PKn, selanjutnya akan dilakukan analisa data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Uji hipotesis dilakukan untuk model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran PKn di MIN 10 Bandar Lampung.

Rumusan uji hipotesis sebagai berikut :

H_a =Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Media Grafis tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran PKn di MIN 10 Bandar Lampung.

H_o =Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Media Grafis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran PKn di MIN 10 Bandar Lampung

Hasil uji hipotesis dapat dilihat tabel 14 sebagai berikut :

Tabel 14
Rekapitulasi Uji Hipotesis (t-test)

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	9,434	1,671	$T_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a ditolak.

Berdasarkan perhitungan uji tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka didapatkan t_{hitung} adalah 9,434 dan t_{tabel} adalah 1,671 sehingga hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,434 > 1,671$) yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran *Take And Give*

berbantuan media grafis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran PKn di MIN 10 Bandar Lampung.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas V MIN 10 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VA, VB, yang berjumlah 54 peserta didik. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang dipilih secara acak dari populasi yang kemudian satu kelas diberi perlakuan dengan pendekatan *explicit instruction* atau yang disebut kelas control, dan kelas kedua diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *take and give* atau disebut dengan kelas eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V A yang berjumlah 26 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas V B yang berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas control.

Masalah dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif dan bervariasi, seperti terlalu sering menggunakan metode ceramah dan presentasi, pembelajaran yang masih cenderung *Teacher Centered* (Berpusat pada guru). Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn kelas V di MIN 10 Bandar Lampung.

Pada kelas eksperimen siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis dan kemudian diberikan 30 butir soal PKn. Model pembelajaran memberi dan menerima (*Take and Give*) merupakan model pembelajaran yang memiliki langkah-langkah,

menuntut siswa mampu memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan teman lainnya. Model *Take And Give* merupakan tipe pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme, serta menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari jenuh menjadi riang, serta mempermudah siswa untuk mengingat materi. Tipe *Take And Give* ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana yang gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit dan berat. Proses pembelajaran dibantu dengan media grafis berupa poster keberagaman sosial.

Pada kelas kontrol siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan model pembelajaran berpasangan-pasangan dan masing-masing individu dalam pasangan yang ada mengikhtisarkan materi-materi yang telah dipelajari. Siswa diharapkan bisa belajar secara berpasangan dan menyimpulkan sendiri materi pelajaran yang telah ditentukan.

Pada saat penelitian menggunakan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis, siswa berantusias dalam memahami materi yang telah diberikan oleh guru, siswa juga berinteraksi secara baik dengan teman sekelasnya untuk saling bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain serta siswa semakin mudah memahami materi yang diberikan lewat model saling memberi dan menerima (*take and give*). Proses pembelajaran menjadi semakin bervariasi dengan berbantuan media grafis seperti gambar/poster yang memudahkan siswa

untuk mempelajari materi dan membuat suasana pembelajaran semakin menyenangkan.

Hasil rekapitulasi nilai hasil belajar PKn kelas V A sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Take And Give* berbantu media grafis memperoleh nilai tertinggi yakni 87 dan nilai terendah yakni 70, nilai rata-rata yakni 78,61, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Script* memperoleh nilai tertinggi yakni 83 dan nilai terendah yakni 67, nilai rata-rata kelas kontrol yakni 75,71. Pada rekapitulasi hasil belajar pembelajaran PKn kelas V A sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Take And Give* berbantu media grafis memperoleh nilai tinggi daripada kelas V B sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Script*.

Uji normalitas yang menggunakan uji *lilliefors*, dari hasil belajar PKn kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Take And Give* berbantu media grafis dengan jumlah 26 peserta didik memperoleh nilai rata-rata (\bar{x}) adalah 78,61. Berdasarkan perhitungan didapat $L_{hitung} = 0,1368$ dan $L_{tabel} = 0,1737$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5%, maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1368 < 0,1737$) yang berarti hipotesis H_0 diterima. uji normalitas hasil belajar PKn menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Script* berjumlah 28 siswa. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata (\bar{x}) adalah 75,71. Berdasarkan perhitungan didapat $L_{hitung} = 0,1318$ dan $L_{tabel} 0,1645$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5%, maka

$L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1318 < 0,1645$) yang berarti hipotesis H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji homogenitas hasil belajar PKn pada kelas eksperimen dengan nilai varian (S) adalah 5,906 sedangkan nilai varian pada kelas kontrol (S) adalah 5,603 dari hasil perhitungan terdapat F_{hitung} 1,054 adalah dan F_{tabel} adalah 1,85. Data diatas menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% terlihat hasil bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,054 < 1,85$). Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan berarti data tersebut homogen atau sama.

Uji hipotesis tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka didapatkan t_{hitung} adalah 9,434 dan t_{tabel} adalah 1,671 sehingga hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,434 > 1,671$) yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran PKn di MIN 10 Bandar Lampung.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil rekapitulasi uji hipotesis tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka didapatkan t_{hitung} adalah 9,434 dan t_{tabel} adalah 1,671 sehingga hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,434 > 1,671$) yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran PKn di MIN 10 Bandar Lampung. Demikian dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran PKn di MIN 10 Bandar Lampung

B. Saran

1. Sekolah

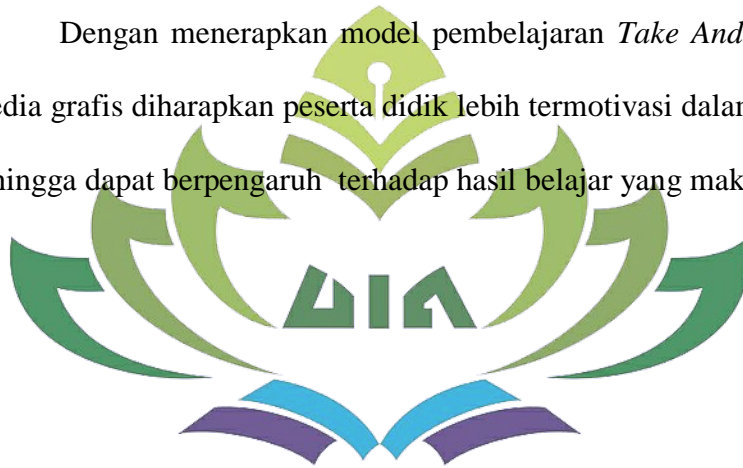
Diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat melengkapi fasilitas belajar khususnya fasilitas yang berkenaan dengan penunjang kemampuan hasil belajar siswa

2. Pendidik

Seorang guru hendaknya mampu bertindak kreatif dan inovatif dalam menggunakan model-model pembelajaran agar dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar peserta didik salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis khususnya untuk materi PKn.

3. Peserta didik

Dengan menerapkan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media grafis diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam proses belajar sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013
- Asri Jayanti. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperatife Tipe Numbere Head Together (NHT) Berbantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Singaraja Tahun Ajaran 2012/2013*. Jurnal Jurusan Pendidikan Pkn. Volume 1, Nomor 2, Tahun 2013.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2015.
- Dwi Anjani. *Penerapan Model Take And Give Dengan Media Grafis Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 1 Tambak Agung, (Skripsi Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Sebelas Maret Kebumen Indonesia)*
- Edi Pariawan. *Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbasis Revolusi Konflik Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD 26 Pemecutan*. Jurnal Mimbar PGSD. Volume 1, Nomor 1, Tahun 2013.
- Fauzi, Anis. *Kompetensi Guru PAI Dan Strategi Pembelajaran Dalam Penanaman Nilai-Nilai Keagamaan*, Jurnal Tadris, Volume 12, Nomor 1, Tahun 2015.
- Hastuti Diah Ikawati. *Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Paedagogy Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram. Volume 3, Nomor 1, Tahun 2016.
- Herlina. *Improving Writing Skills Of The 4TH Grade Primary School Students Trough Flash Card Media* (Universitas Negeri Jakarta). Indonesia Jurnal Of Educational Review. Volume 2, Nomor 2, Tahun 2015
- Herma Yunita HN. *Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Take And Give Dalam Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VIII SMP Kartika 1-6 Padang*, Skripsi Program Study Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, Padang Indonesia
- Hidayatulloh. *Hubungan Model Pembelajaran Cooperatife Script Dengan Model Pembelajaran Cooperatife SQ3R Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Terampil, Jurnal

- Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar. Volume 3, Nomor 2, Tahun 2016
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Ihsan, “*Kecenderungan Global Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah*”. Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Vol. 2 No. 2 (Juli 2017)
- Ihsan, Fuad. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Komikesari Happy. *Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division*. Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah. Vol 1 No. 1 (Juni 2016)
- Kurniasih, Imas. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. ISBN: PT. Kata Pena, 2016.
- Mega Puspita Dewi. *Model Pembelajaran Tipe Take And Give Terhadap Hasil Belajar Pkn Sd*. E-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD. Volume 2, Nomor 1, Tahun 2014.
- Muhammad Yusuf. *Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah. Volume 1, Nomor 1, Tahun 2014.
- Muqoyidin, Andik. “*Peran Pengajaran IPS, Sejarah, dan PKN Sebagai Upaya Untuk Pembangunan Karakter Generasi Bangsa*”. Jurnal El-Hikmah Fakultas Tarbiyah UIN Malang. Vol. 9 No. 2 (Januari 2013)
- Nugroho. *Perbandingan Hasil Belajar IPS Sejarah Menggunakan Model Kooperatif STAD Dan Pengajaran Langsung Di MI Al-Hikmah Geger Madiun Tahun Ajaran 2013/2014*. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Volume 2, Nomor 2, Tahun 2014.
- Nurjaya, *Media Pembelajaran PKN*. (Online) Tersedia: https://sang-aktor.blogspot.co.id/2013/07/media-pembelajaran-pkn_4.html. 2013.
- Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo*

Negerikaton Pesawaran” Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol. 4, No. 1 (Juni 2017)

Prastowo, Andi. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana, 2015.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Sadiman, Arief. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.

Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2014.

Sela, Yopiani. *Pengaruh Model Learning Cycle 5E Enagement, Exploration, Explanation, Elaboration, Evaluation, Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V SDN 1 Kesiman*. Jurnal Mimbar PGSD. Volume 1, Nomer 1, Tahun 2014.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.

Syaiful Arif. *Model Pembelajaran Konstektual Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 2 Pemekasan*. Tadris Volume 10, Nomor 2, Tahun 2015.

Usman, *Al-Qur'an Terjemah Tematik dan Tajwid Berwarna*, Bandung: Cordoba, 2016.



LAMPIRAN 1 PERANGKAT PEMBELAJARAN

- 1.1 Nama Siswa
- 1.2 Rpp
- 1.3 Silabus
- 1.4 Kisi-Kisi Instrument Test
- 1.5 Soal Posttest
- 1.6 Kunci Jawaban Posttest
- 1.7 Ringkasan Materi

Lampiran 1.1 Nama siswa kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas : V A (Eksperimen)

No	Nama	Gender L/P
1	Abelia Martadini	P
2	Adek Saputra	L
3	Ahmad Farid H.L	L
4	Ahmad Zuhdi Aziz	L
5	Bunga Adelia Safitri	P
6	Dhefa Farelly	L
7	Fadilah Balqis H.N	P
8	Feriska Azzura	P
9	Firdaniansyah	L
10	Ikbar Musyaffa P.A	L
11	Kasih Alia Kusuma	P
12	Lailatun Nadhiroh	P
13	M. Roma Pria Tegar	L
14	M. Sahrul Gunawan	L
15	M. Iqbal Maulana	L
16	Mulia Fadillah	P
17	Naila Isma A	P
18	Najwa Muna A	P
19	Nuzul Quraisaftullah	P
20	Revina Andani Sanjaya	P
21	Ruqoyah	P
22	Selvi Puspita Sari	P
23	Syaifin Nuha	L
24	Syakila	P
25	Umar Al-Faruq	L
26	Zahrotussyifa	P

Kelas : V B (Kontrol)

No	Nama	Gender L/P
1	Arya Dilla W	L
2	Ahmad Sauqi A	L
3	Aditya Eferdi	L
4	Aliyah Putri	P
5	Aisyah Putri	P
6	Bening Tirta	P
7	Chika Auliya	P
8	Danu Pratama	L
9	Guntur Rama P	L
10	Hani Putri W	P
11	Intan Febriani	P
12	Lifah Tazkia	P
13	Jesika Auliya	P
14	Indriani	P
15	m. Khaidar	L
16	M. Rafli	L
17	M. Fachri	L
18	Mutiara Kamila	P
19	Megi Julieta	P
20	Marsyela A	P
21	Pandu Egi	L
22	Restu Wahit	L
23	Ringgo Jaya	L
24	Syafira Bunga	P
25	Septika K	P
26	Sandi Rizki	L
27	Vuan Ghina	L
28	Zahira Sakina	P



PERANGKAT PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS EKSPERIMEN
PEMBELAJARAN PKn

Mata pelajaran	: PKn
Satuan pendidikan	: MI/ SD
Kelas/semester	: V A/II
Sekolah	: MIN 10 Bandar Lampung

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 8 : Ekosistem
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Pembelajaran Ke : 3
Alokasi Waktu : (6 x 35 menit) 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.3 Memahami keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah sekolah dan masyarakat.

Indikator:

- Menunjukkan keanekaragaman sosial dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.3 Membantu masyarakat dalam melaksanakan suatu kegiatan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi.

Indikator:

- Menceritakan pengalaman dan peristiwa saling membantu dalam masyarakat yang terjadi di lingkungan sekitar rumah tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati berbagai gambar, siswa mampu menceritakan pengalaman dan peristiwa saling membantu dalam masyarakat yang terjadi di lingkungan sekitar rumah tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi.
- Dengan berdiskusi dan tanya jawab, siswa mampu menunjukkan keragaman sosial di lingkungan rumah dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menyimak teks percakapan dan bacaan, dan menunjukkan keragaman sosial dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah
- Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup seorang diri. Manusia memerlukan manusia lain untuk memenuhi kebutuhannya, sehingga terbentuklah masyarakat.
- Perbedaan latar belakang dan kebutuhan masyarakat merupakan salah satu bentuk keanekaragaman sosial.
- Keanekaragaman sosial di lingkungan rumah penting untuk dijaga dan dipelihara. Keanekaragaman sosial di lingkungan rumah juga dijamin oleh negara karena sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia, yaitu Bhineka Tunggal Ika.
- Contoh keanekaragaman sosial yang ada di lingkungan rumah.
 1. Keanekaragaman jenis pekerjaan
 2. Keanekaragaman suku, agama, dan kepercayaan
 3. Keanekaragaman latar belakang pendidikan

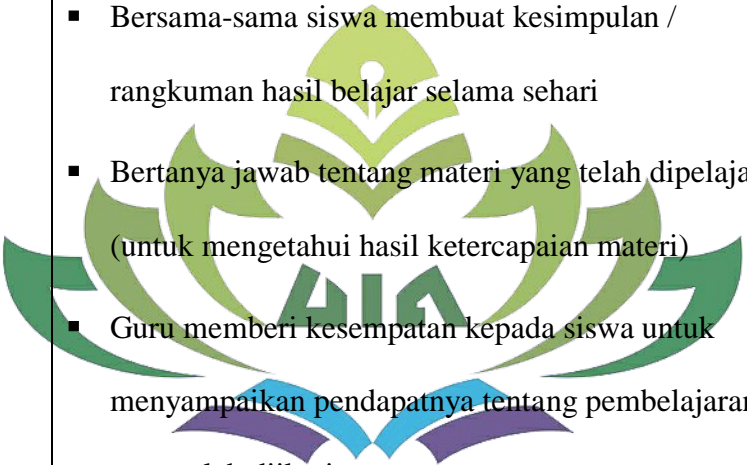
E. PENDEKATAN, METODE & MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : *Take And Give*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Komponen Ekosistem</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	15 menit
Inti	<p>1. Mengamati (<i>Observing</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mempersiapkan gambar contoh keanekaragaman sosial yang ada di lingkungan rumah ▪ Guru menempelkan gambar di papan tulis ▪ Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan / menganalisa gambar 	180 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati gambar-gambar kegiatan sosial yang dilakukan masyarakat di lingkungan rumah ▪ Guru menjelaskan tentang keanekaragaman sosial di lingkungan rumah ▪ Siswa memperhatikan penjelasan guru <p>2. Menanya (<i>Questioning</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang gambar yang berkaitan tentang maupun hal yang belum dipahami lainnya <p>3. Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagikan kartu <i>Take And Give</i> kepada seluruh siswa ▪ Siswa di beri waktu 5 menit untuk mempelajari dan menghafal untuk memantapkan penguasaan siswa. ▪ Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya. ▪ Demikian seterusnya hingga siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing- masing (<i>take and give</i>) 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>4. Mengasosiasi (<i>Associating</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Masing-masing siswa mulai mengerjakan dan mengolah informasi yang telah didapat. <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru meminta setiap siswa menjawab pertanyaan ▪ Siswa lain menyimak dan memberikan tanggapan ▪ Guru memberikan poin setiap jawaban. 	
Penutup	 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru & Buku Siswa Tema : *Ekosistem* Kelas V BUPENA (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

- *Kartu Take And Give*
- *Print out*, gambar keanekaragaman sosial yang ada di lingkungan rumah (media grafis)

H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

[illegible]

17	Naila isma a												
18	Najwa muna a												
19	Nuzul quraisa												
20	Revina andani w												
21	Ruqoyyah												
22	Selvi puspita s												
23	Syaipin nuha												
24	Syakila												
25	Umar al faruq												
26	Zahrotus sifa												

Keterangan :

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.



2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian : Tes Tertulis (isian PG)

Tes Tertulis : Skor

Skor Maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

3. Penilaian Ketrampilan

Rubrik memberikan tanggapan berdasarkan kesimpulan pembelajaran

Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Kemampuan memberikan tanggapan	Tanggapan peserta didik sesuai dengan materi yang disampaikan Peserta didik menambahkan informasi di luar materi	Tanggapan peserta didik sesuai dengan materi yang di sampaikan	Tanggapan peserta didik tidak sesuai dengan materi yang disampaikan	Belum mampu memberikan tanggapan
Kepercayaan diri dalam memberikan tanggapan	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan diri

Guru Pamong

Bandar Lampung, April 2018

Guru Praktek

Eliyanah, S.Pd

NIP.

Desfi Adeline

NPM. 1311100159

Mengetahui,

Kepala MIN 10 Bandar Lampung

Suntari, S.Ag

NIP.17009151991031003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 8 : Ekosistem
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Pembelajaran Ke : 4
Alokasi Waktu : (6 x 35 menit) 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.3 Memahami keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah sekolah dan masyarakat.

Indikator:

- Menunjukkan keanekaragaman sosial dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.3 Membantu masyarakat dalam melaksanakan suatu kegiatan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi.

Indikator:

- Menceritakan pengalaman dan peristiwa saling membantu dalam masyarakat yang terjadi di lingkungan sekitar rumah tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan melakukan diskusi dan melakukan tanya jawab, siswa mampu menunjukkan keanekaragaman sosial dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah.
- Dengan menggali informasi dari bacaan, siswa dapat mengenal bentuk, fungsi, dan peran lembaga budaya yang ada di masyarakat.

- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa mengetahui pentingnya arti dan nilai Bhinneka Tunggal Ika, peranan Lembaga Budaya dan Lembaga Adat, tugas serta fungsinya, serta contoh lembaga adat di masyarakat serta kegiatan yang dilakukannya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menyimak percakapan, dan menunjukkan keanekaragaman sosial di lingkungan rumah
- Membuat tulisan tentang pengalamannya dalam lingkungan sosial, dan menceritakan pengalaman dan peristiwa saling membantu dengan percaya diri
- Menggali informasi dari bacaan, dan menjelaskan tentang bentuk, fungsi dan peran lembaga budaya yang ada di masyarakat

E. PENDEKATAN, METODE & MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : *Take And Give*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”<i>Komponen Ekosistem</i>”. ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	
Inti	<p>1. Mengamati (<i>Observing</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mempersiapkan gambar contoh kegiatan bersama orang lain ▪ Guru menempelkan gambar di papan tulis ▪ Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan / menganalisa gambar ▪ Siswa mengamati gambar-gambar kegiatan sosial yang dilakukan masyarakat di lingkungan rumah ▪ Guru menjelaskan tentang keanekaragaman sosial di lingkungan rumah ▪ Siswa memperhatikan penjelasan guru <p>2. Menanya (<i>Questioning</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang gambar yang berkaitan tentang maupun hal yang belum dipahami lainnya 	180 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>3. Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menuliskan pengalaman melakukan kegiatan bersama orang lain dalam karangan yang terdiri beberapa paragraf ▪ Kemudian dibuat gambar ilustrasi yang menjelaskan isi setiap paragraf dari karangan yang telah dibuat yang dibagi menjadi 4 bagian <p>4. Mengasosiasi (<i>Associating</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Masing-masing siswa mulai mengerjakan dan mengolah informasi yang telah didapat. <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru meminta setiap siswa menceritakan gambar berseri di depan kelas ▪ Siswa lain menyimak dan memberikan tanggapan ▪ Guru memberikan poin 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran 	15 menit

7	Faddila balqis h n												
8	Feriska azzura												
9	Firdaniansyah												
10	Ikbar musyafa p a												
11	Kasih aliya k												
12	Lailatun nadiroh												
13	M roma pria tegar												
14	M sahrul g												
15	M ikbal maulana												
16	Mulia fadillah												
17	Naila isma a												
18	Najwa muna a												
19	Nuzul qura'isa												
20	Revina andani w												
21	Ruqoyyah												
22	Selvi puspita s												
23	Syaipin nuha												
24	Syakila												
25	Umar al faruq												
26	Zahrotus sifa												

Keterangan :

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian : Tes Tertulis (isian PG)

Tes Tertulis : Skor

Skor Maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

3. Penilaian Keterampilan

Rubrik memberikan tanggapan berdasarkan kesimpulan pembelajaran

Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Kemampuan memberikan tanggapan	Tanggapan peserta didik sesuai dengan materi yang disampaikan Peserta didik menambahkan informasi di luar materi	Tanggapan peserta didik sesuai dengan materi yang disampaikan	Tanggapan peserta didik tidak sesuai dengan materi yang disampaikan	Belum mampu memberikan tanggapan
Kepercayaan diri dalam memberikan tanggapan	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan diri

Bandar Lampung, April 2018

Guru Pamong

Guru Praktek

Eliyanah, S.Pd

NIP.

Desfi Adeline

NPM. 1311100159

Mengetahui,

Kepala MIN 10 Bandar Lampung



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 8 : Ekosistem
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Pembelajaran Ke : 6
Alokasi Waktu : (6 x 35 menit) 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.3 Memahami keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah sekolah dan masyarakat.

Indikator:

- Menunjukkan keanekaragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.3 Membantu masyarakat dalam melaksanakan suatu kegiatan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi.

Indikator:

- Menceritakan pengalaman dan peristiwa saling membantu dalam masyarakat yang terjadi di lingkungan sekitar rumah tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menyimak percakapan, siswa mampu menunjukkan keberagaman dalam lingkungan masyarakat dengan cermat
- Dengan menuliskan pengalamannya, siswa mampu rnenceritakan pengalaman dan peristiwa saling membantu dalam masyarakat dengan percaya diri

- Dengan menggali informasi dari bacaan, siswa dapat menjawab pertanyaan tentang bentuk, fungsi dan peran lembaga budaya di masyarakat dengan mandiri
- Dengan mengolah informasi dan bacaan dan penjelasan guru, siswa mampu mendeskripsikan interaksi masyarakat Indonesia yang menjunjung tinggi keBhinnekaan

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menyimak percakapan, dan menunjukkan keberagaman dalam lingkungan masyarakat
- Menuliskan pengalamannya, dan menceritakan pengalaman dan peristiwa saling membantu dalam masyarakat
- Menggali informasi dari bacaan, dan menjawab pertanyaan tentang bentuk, fungsi dan peran lembaga budaya di masyarakat
- Mengolah informasi dari bacaan dan penjelasan guru, dan mendeskripsikan interaksi masyarakat Indonesia yang menjunjung tinggi keBhinnekaan

E. PENDEKATAN, METODE & MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : *Take And Give*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”<i>Komponen Ekosistem</i>”. ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mempersiapkan gambar contoh keanekaragaman suku budaya serta agama ▪ Guru menempelkan gambar di papan tulis ▪ Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan / menganalisa gambar <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang ▪ Guru membagikan kartu indeks (<i>take and give</i>) kepada setiap kelompok dan setiap peserta didik menerima satu kartu ▪ Guru meminta siswa untuk memahami, mengingat, dan menghafal tentang materi yang terdapat pada kartu dalam waktu 5menit. 	180 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketua kelompok mengumpulkan kartu tiap anggotanya dan menukarkannya pada kelompok selanjutnya, begitu seterusnya hingga masing-masing siswa menerima 5 kali kartu yang berbeda ▪ Guru mengumpulkan kartu, dan memberi waktu peserta didik 5 menit untuk berdiskusi dan mempersiapkan kelompoknya sebelum kuis dimulai 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dapat melihat gambar-gambar yang berkaitan dengan materi untuk membantu memudahkan dalam memahami, mengingat serta menghafal ▪ Siswa berdiskusi tentang materi yang telah diterima dengan kelompok masing-masing 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyiapkan 10 pertanyaan berupa kuis ▪ Kuis berlangsung dengan sistem rebutan antar kelompok ▪ Perwakilan kelompok yang akan menjawab pertanyaan dipersilahkan maju kedepan kelas dan menjelaskan kepada teman satu kelas ▪ Peserta lainnya diberi kesempatan untuk maju dan menerangkan di depan kelas untuk memberikan tambahan atau menjawab apabila jawaban siswa 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>sebelumnya dianggap kurang tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan penguatan materi agar tidak terjadi kesalahan pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru & Buku Siswa Tema : *Ekosistem* Kelas V BUPENA (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Gambar *print out* keanekaragaman suku, budaya serta agama
- Kartu indeks *Take And Give*

20	Revina andani w												
21	Ruqoyyah												
22	Selvi puspita s												
23	Syaipin nuha												
24	Syakila												
25	Umar al faruq												
26	Zahrotus sifa												

Keterangan :

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.

2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian : Tes Tertulis (isian PG)

Tes Tertulis : Skor

Skor Maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

3. Penilaian Keterampilan

Rubrik memberikan tanggapan berdasarkan kesimpulan pembelajaran

Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Kemampuan memberikan tanggapan	Tanggapan peserta didik sesuai dengan materi yang disampaikan	Tanggapan peserta didik sesuai dengan	Tanggapan peserta didik tidak sesuai dengan	Belum mampu memberikan tanggapan

	Peserta didik menambahkan informasi di luar materi	materi yang di sampaikan	materi yang disampaikan	
Kepercayaan diri dalam memberikan tanggapan	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukan kepercayaan diri

Bandar Lampung, April 2018

Guru Pamong

Guru Praktek

Eliyanah, S.Pd
NIP.

Desfi Adeline
NPM. 1311100159



Mengetahui,
Kepala MIN 10 Bandar Lampung

Suntari, S.Ag
NIP.17009151991031003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 8 : Ekosistem
Sub Tema 2 : Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem
Pembelajaran Ke : 3
Alokasi Waktu : (6 x 35 menit) 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.3 Memahami keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah sekolah dan masyarakat.

Indikator:

- Menunjukkan keanekaragaman sosial dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekolah.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.3 Membantu masyarakat dalam melaksanakan suatu kegiatan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi.

Indikator:

- Menceritakan pengalaman atau peristiwa pada saat membantu teman dalam melaksanakan suatu kegiatan di lingkungan sekolah tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menggali informasi dari teks bacaan, siswa mampu menunjukkan keanekaragaman sosial dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekolah.
- Dengan menuliskan pengalamannya, siswa mampu menceritakan pengalaman atau peristiwa pada saat membantu teman dalam melaksanakan suatu kegiatan di lingkungan sekolah tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi.

- Dengan menyimak gambar dan penjelasan guru, siswa mampu mengetahui berbagai macam agama, suku dan kebudayaan yang ada di Indonesia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menggali informasi dari teks bacaan, dan menunjukkan keanekaragaman sosial dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekolah.
- Menuliskan pengalamannya, dan menceritakan pengalaman atau peristiwa pada saat membantu teman dalam melaksanakan suatu kegiatan di lingkungan sekolah tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan budaya.
- Bermain peran menggunakan salah satu cerita teman sekelas, dan menceritakan pengalaman atau peristiwa pada saat membantu teman

E. PENDEKATAN, METODE & MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : *Take And Give*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”<i>Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem</i>”. ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencermati bacaan dan menggali informasi tentang keanekaragaman sosial, siswa menggaris bawahi hal-hal penting yang ditemukan dalam bacaan. ▪ Dengan bantuan guru, siswa mendiskusikan contoh keanekaragaman sosial dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekolah, dan menunjukkan contohcontohnya. ▪ Secara lisan, siswa bertukar pikiran tentang sikap yang seharusnya ditunjukkan terhadap keanekaragaman sosial yang ditemukan di lingkungan sekolah. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dari hasil diskusi lisan pada kegiatan sebelumnya, siswa dengan bantuan guru membuat kesepakatan dan 	180 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kesimpulan tentang sikap yang seharusnya ditunjukkan terhadap keanekaragaman sosial di lingkungan sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diberi kesempatan untuk bertukar pengalaman dan bercerita tentang bagaimana mereka saling berinteraksi dan memberikan bantuan walau memiliki latar belakang sosial yang berbeda. ▪ Siswa menuliskan cerita pengalamannya pada kolom yang disediakan (seperti biasa, guru mengingatkan siswa untuk menentukan ide pokok di setiap paragraf yang akan dikembangkan) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selanjutnya guru melakukan post test, guru membagikan soal posttest sebanyak 40 soal ▪ Secara mandiri peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda pada lembar soal yang telah dibagikan ▪ Guru berkeliling dan memandu peserta didik yang mengalami kesulitan ▪ Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap jawaban siswa 	

7	Faddila balqis h n												
8	Feriska azzura												
9	Firdaniansyah												
10	Ikbar musyafa p a												
11	Kasih aliya k												
12	Lailatun nadiroh												
13	M roma pria tegar												
14	M sahrul g												
15	M ikbal maulana												
16	Mulia fadillah												
17	Naila isma a												
18	Najwa muna a												
19	Nuzul qura'isa												
20	Revina andani w												
21	Ruqoyyah												
22	Selvi puspita s												
23	Syaipin nuha												
24	Syakila												
25	Umar al faruq												
26	Zahrotus sifa												

Keterangan :

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian : Tes Tertulis (isian PG)

Tes Tertulis : Skor

Skor Maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

3. Penilaian Keterampilan

Rubrik memberikan tanggapan berdasarkan kesimpulan pembelajaran

Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Kemampuan memberikan tanggapan	Tanggapan peserta didik sesuai dengan materi yang disampaikan Peserta didik menambahkan informasi di luar materi	Tanggapan peserta didik sesuai dengan materi yang disampaikan	Tanggapan peserta didik tidak sesuai dengan materi yang disampaikan	Belum mampu memberikan tanggapan
Kepercayaan diri dalam memberikan tanggapan	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan diri

Bandar Lampung, April 2018

Guru Pamong

Guru Praktek

Eliyanah, S.Pd

NIP.

Desfi Adeline

NPM. 1311100159

Mengetahui,

Kepala MIN 10 Bandar Lampung



PERANGKAT PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KELAS KONTROL
PEMBELAJARAN PKn

Mata pelajaran : PKn
Satuan pendidikan : MI/ SD
Kelas/semester : V B/II
Sekolah : MIN 10 Bandar Lampung



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 8 : Ekosistem
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Pembelajaran Ke : 3,4,6
Alokasi Waktu : (8 x 35 menit) 4 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.3 Memahami keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah sekolah dan masyarakat.

Indikator:

- Menunjukkan keanekaragaman sosial dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.3 Membantu masyarakat dalam melaksanakan suatu kegiatan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi.

Indikator:

- Menceritakan pengalaman dan peristiwa saling membantu dalam masyarakat yang terjadi di lingkungan sekitar rumah tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati berbagai gambar, siswa mampu menceritakan pengalaman dan peristiwa saling membantu dalam masyarakat yang terjadi di lingkungan sekitar rumah tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi.
- Dengan berdiskusi dan tanya jawab, siswa mampu menunjukkan keragaman sosial di lingkungan rumah dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menyimak teks percakapan dan bacaan, dan menunjukkan keragaman sosial dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah
- Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup seorang diri. Manusia memerlukan manusia lain untuk memenuhi kebutuhannya, sehingga terbentuklah masyarakat.
- Perbedaan latar belakang dan kebutuhan masyarakat merupakan salah satu bentuk keanekaragaman sosial.
- Keanekaragaman sosial di lingkungan rumah penting untuk dijaga dan dipelihara. Keanekaragaman sosial di lingkungan rumah juga dijamin oleh negara karena sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia, yaitu Bhineka Tunggal Ika.
- Contoh keanekaragaman sosial yang ada di lingkungan rumah.
 1. Keanekaragaman jenis pekerjaan
 2. Keanekaragaman suku, agama, dan kepercayaan
 3. Keanekaragaman latar belakang pendidikan

E. PENDEKATAN, METODE & MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : *Cooperative Script*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Komponen Ekosistem</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi siswa untuk berpasangan ▪ Guru membagikan wacana/materi tentang keanekaragaman sosial dalam kehidupan masyarakat kepada tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan ▪ Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar ▪ Pembicara membacakan ringkasannya selengkap 	180 menit

	<p> mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar menyimak atau mengoreksi atau menunjukan ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, serta lakukan seperti diatas. (<i>Cooperative Script</i>) 	
	<p>1. Mengamati (<i>Observing</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan tentang keanekaragaman budaya Indonesia di sekitar kita ▪ Siswa memperhatikan penjelasan guru <p>2. Menanya (<i>Questioning</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang hal yang berkaitan tentang keanekaragaman Budaya Indonesia di sekitar kita maupun hal yang belum dipahami lainnya <p>3. Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagikan wacana/materi kepada seluruh siswa ▪ Siswa di beri waktu 5 menit untuk mempelajari dan menghafal untuk memantapkan penguasaan siswa. <p>4. Mengasosiasi (<i>Associating</i>)</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semua siswa disuruh bergantian maju kedepan untuk menjelaskan kepada teman lainnya apa yang telah di pahami ▪ Siswa laiinya diberi kesempatan untuk memberikan tambahan atau menjawab apabila penjelasan peserta didik sebelumnya dianggap kurang tepat <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan penguatan materi agar tidak terjadi kesalahan pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan ▪ Guru memberikan poin setiap jawaban. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa memulai kegiatan dengan mengamati dan menganalisa ilustrasi gambar tentang kegiatan saling membantu sesama tanpa membedakan suku, agama, keadaan ekonomi atau faktor lainnya dan kaitannya dengan keberagaman masyarakat indonesia. ▪ Siswa mendiskusikan pemahaman dan pengalaman mereka tentang kegiatan saling membantu sesama yang dapat dijumpai dilingkungan mereka atau pengalaman yang pernah mereka alami dalam membantu sesama yang sedang kesulitan ataupun mengalami musibah. <p><i>(Kegiatan mengamati)</i></p>	

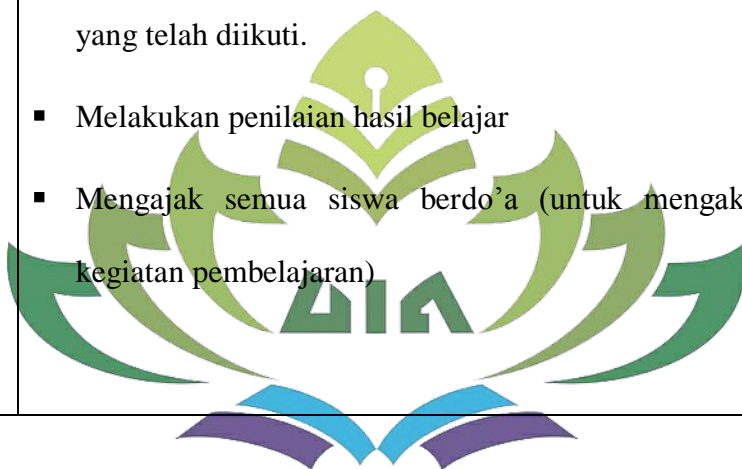
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menyampaikan pendapat mereka tentang alasan yang dapat mendorong mereka untuk membantu sesama atau orang lain. ▪ Siswa menyampaikan pengalaman di lingkungan mereka saat mereka membantu secara positif orang terdekat mereka atau sesama dengan sikap sukarela. ▪ Siswa diarahkan untuk selalu saling membantu berdasarkan kesadaran akan hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara dan juga untuk melestarikan budaya warisan nenek moyang di masyarakat Indonesia yaitu saling membantu atau bergotong royong diantara keberagaman masyarakat Indonesia. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mendiskusikan pengalaman mereka ketika melakukan kegiatan gotong royong secara sukarela di lingkungan masyarakat sekitar mereka. ▪ Siswa secara bergantian mengajukan pertanyaan setelah teman mereka selesai menceritakan pengalamannya di depan teman-teman. ▪ Siswa juga mendiskusikan dan memahami sikap dan nilai-nilai apa yang mereka lakukan ketika mereka melakukan pengalaman bergotong royong dan manfaat yang dirasakan saat melakukan gotong royong. 	

	<p><i>(Kegiatan Menanya)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa kemudian menuliskan pengalaman mereka ketika melakukan gotong royong dalam esai dengan judul "Pengalamanku dalam Kegiatan Gotong Royong". ▪ Siswa menyertakan pemahaman mereka tentang sikap dan nilai-nilai apa yang mereka lakukan ketika mereka melakukan pengalaman bergotong royong serta manfaat yang dirasakan saat melakukan kegiatan gotong royong. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ guru dan siswa menggunakan informasi-informasi yang penting dari hasil riset yang mereka lakukan di pembelajaran 4. ▪ Siswa menceritakan hasil riset mereka dalam bentuk artikel sederhana yang terdiri dari 3-4 paragraf mengenai manusia Indonesia dan aktivitasnya yang terkait dengan fungsi dan perannya dalam masyarakat. ▪ Siswa mengembangkan paragraf secara kreatif serta menentukan judul yang tepat sehingga menarik untuk dibaca ▪ Siswa membacakan hasil karya artikel mereka di depan kelas secara bergantian dengan memperhatikan jeda 	

	<p>antar kalimat, kejelasan pengucapan kata, volume dan intonasi suara.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa pun memberikan pendapat pembacaan artikel temannya sebagai input pencapaian. (<i>Kegiatan Mengasosiasikan dan Mengkomunikasikan</i>) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencermati bacaan dan menggali informasi tentang keanekaragaman sosial, siswa menggaris bawahi hal-hal penting yang ditemukan dalam bacaan. ▪ Dengan bantuan guru, siswa mendiskusikan contoh keanekaragaman sosial dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekolah, dan menunjukkan contoh-contohnya. ▪ Secara lisan, siswa bertukar pikiran tentang sikap yang seharusnya ditunjukkan terhadap keanekaragaman sosial yang ditemukan di lingkungan sekolah. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dari hasil diskusi lisan pada kegiatan sebelumnya, siswa dengan bantuan guru membuat kesepakatan dan kesimpulan tentang sikap yang seharusnya ditunjukkan terhadap keanekaragaman sosial di lingkungan sekolah. ▪ Siswa diberi kesempatan untuk bertukar pengalaman dan bercerita tentang bagaimana mereka saling berinteraksi dan memberikan bantuan walau memiliki 	

	<p>latar belakang sosial yang berbeda.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menuliskan cerita pengalamannya pada kolom yang disediakan (seperti biasa, guru mengingatkan siswa untuk menentukan ide pokok di setiap paragraf yang akan dikembangkan) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membacakan hasil tulisan dari kegiatan sebelumnya, dan membentuk kelompok yang terdiri dari lima orang. Dalam kelompok tersebut, siswa berdiskusi untuk memilih salah satu cerita yang akan dijadikan naskah drama ketika mereka bermain peran. ▪ Siswa mempersiapkan proyek bermain peran dengan membagi tugas dan tokoh yang akan diperankan dan membuat naskah atau skenario dari drama yang akan diperankan ▪ Siswa bersama dengan kelompoknya berlatih untuk memerankan drama dengan sepenuh hati 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Selanjutnya guru melakukan posttest, guru membagikan soal posttest sebanyak 40 soal ▪ Secara mandiri siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda pada lembar soal yang telah dibagikan ▪ Guru berkeliling dan memandu peserta didik yang mengalami kesulitan 	

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap jawaban siswa 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit



G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru & Buku Siswa Tema : *Ekosistem* Kelas V BUPENA (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Kartu *Cooperative Script*
- *Print out*, gambar keanekaragaman sosial yang ada di lingkungan rumah (media grafis)

H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

[illegible]

20	Marsyela A												
21	Pandu Egi P												
22	Restu Wahit A												
23	Ringgo Jaya												
24	Syafira Bunga												
25	Septika K												
26	Sandi Rizki T												
27	Vuan Ghina M												
28	Zahira Sakina C												

Keterangan :

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian : Tes Tertulis (isian PG)

Tes Tertulis : Skor

Skor Maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

3. Penilaian Keterampilan

Rubrik memberikan tanggapan berdasarkan kesimpulan pembelajaran

Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Kemampuan memberikan tanggapan	Tanggapan peserta didik sesuai dengan materi yang	Tanggapan peserta didik sesuai	Tanggapan peserta didik tidak sesuai	Belum mampu memberikan tanggapan

	disampaikan Peserta didik menambahkan informasi di luar materi	dengan materi yang di sampaikan	dengan materi yang disampaikan	
Kepercayaan diri dalam memberikan tanggapan	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukan kepercayaan diri

Bandar Lampung, April 2018

Guru Pamong

Guru Praktek

Dhiyauddin, S.Pd.I

NIP. 195709221981032002

Desfi Adeline

NPM.1311100159



**Mengetahui,
Kepala MIN 10 Bandar Lampung**

Suntari, S.Ag

NIP.17009151991031003

SILABUS TEMATIK KELAS V

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung

Kelas : V (Lima)

Tema : Ekosistem

Kompetensi Inti :

- KI1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, mengajukan pertanyaan berkenaan dengan dan mencoba berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.


Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.1 menghargai semangat kebhinekaan tunggalikaan dan keragaman agama, suku bangsa, pakaian tradisional,	<ul style="list-style-type: none"> Semangat kebhineka tunggalikaan dan keragaman agama, suku bangsa, pakaian tradisional, bahasa, rumah 	1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Mengamati media gambar/melihat langsung nilai simbol-simbol pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di 	Proyek <ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar di perpustakaan/sumbe r belajar lainnya tentang simbol pancasila Portofolio	8 x 35 jam pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Buku tematik kelas V media gambar Perlengka pan untuk eksperime

	<p>bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial dan ekonomi dalam kehidupan bermasyarakat</p> <p>1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa</p>	<p>adat, makanan khas upacara adat, sosial, dan ekonomi dalam kehidupan bermasyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa 	<p>sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar perilaku di sekitar rumah, sekolah dan masyarakat yang mencerminkan pengalaman nilai-nilai ketiga sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 2. Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan berkenaan dengan nilai simbol-simbol Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah • Bertanya jawab berkenaan dengan perilaku di sekitar rumah, sekolah, dan masyarakat yang mencerminkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kliping simbol Pancasila, tes lisan, tertulis dan perbuatan • Membaca cerita • Melaporkan hasil diskusi/observasi • Demonstrasi tentang keanekaragaman budaya 		<p>n</p> <ul style="list-style-type: none"> • Print out internet dll
--	---	---	--	--	--	---

			<p>pengalaman nilai-nilai ketiga pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3. Mengekspresikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan nilai simbol-simbol pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah • Berdiskusi tentang perilaku di sekitar rumah, sekolah dan masyarakat yang mencerminkan pengalaman nilai-nilai ketiga pancasila dalam kehidupan sehari-hari <p>4. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan nilai simbol-simbol pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan 			
--	--	--	--	--	--	--

			<p>disekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan perilaku di sekitar rumah, sekolah dan masyarakat yang mencerminkan pengalaman nilai-nilai ketiga sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang ilai simbol-simbol pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan perilaku di sekitar rumah, sekolah dan masyarakat yang mencerminkan pengalaman nilai-nilai ketiga sila 			
--	--	--	--	--	--	--

			pancasila dalam kehidupan sehari-hari			
	<p>2.1 Menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf yang dijiwai keteladanan pahlawan kemerdekaan RI dalam semangat perjuangan, cinta tanah air, dan rela berkorban sebagai perwujudan nilai dan moral pancasila</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku sesuai hak dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prilaku disiplin, tanggung jawab, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf yang dijiwai keteladanan pahlawan kemerdekaan RI dalam semangat perjuangan, cinta tanah air, dan rela berkorban sebagai perwujudan nilai dan moral pancasila • Perilaku sesuai hak dan kewajiban dalam bidang sosial, ekonomi, budaya, 				

	<p>kewajiban dalam bidang sosial, ekonomi, budaya, hukum sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari sesuai pancasila dan UUD 1945</p> <p>2.3 Menunjukkan penghargaan terhadap proses pengambilan keputusan atas dasar musyawarah mufakat</p> <p>2.4 Menunjukkan prilaku cinta tanah air indonesia dalam kehidupan dirumah, sekolah, dan masyarakat</p>	<p>hukum sebagai warga negara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penghargaan terhadap proses pengambilan keputusan atas dasar musyawarah mufakat • Prilaku cinta tanah air indonesia dalam kehidupan dirumah, sekolah, dan masyarakat 				
	3.1 memahami nilai simbol-simbol pancasila dalam	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai simbol-simbol pancasila dalam kehidupan 				

	kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah	sehari-hari di rumah dan sekolah				
	4.1 mengamati dan menceritakan perilaku disekitar rumah, sekolah, dan masyarakat yang mencerminkan pengalaman nilai-nilai ketiga sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Perilaku disekitar rumah, sekolah, dan masyarakat yang mencerminkan pengalaman nilai-nilai ketiga sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari 				
PPKn	1.1 Menghargai semangat kebhineka tunggalikaan dan keragaman agama, suku	<ul style="list-style-type: none"> • Semangat kebhineka tunggalikaan dan keragaman agama, suku bangsa, pakaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca bacaan tentang hak dan kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari di rumah, dan sekolah 	Proyek <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar di perpustakaan/sumber belajar lainnya tentang 		<ul style="list-style-type: none"> • Buku tematik kelas V media gambar • Perlengka

	<p>bangsa, pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi dalam kehidupan bermasyarakat</p> <p>1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa</p>	<p>tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi dalam kehidupan bermasyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> • kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar tentang keanekaragaman sosial budaya dan ekonomi dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat • Mengajukan pertanyaan berkenaan dengan hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, dan sekolah • Bertanya jawab berkenaan dengan keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat 	<p>berbagai macam keragaman budaya</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kliping pelaksanaan hak dan kewajiban • Membuat rangkuman keragaman budaya • tes lisan, tertulis dan perbuatan • Membaca cerita • Melaporkan hasil diskusi/observasi • Demonstrasi tentang keanekaragaman budaya 		<p>pan untuk eksperimen</p> <p>Print out internet dll</p>
--	---	---	---	--	--	---

Lampiran 1.4 Kisi-Kisi Instrument Test

KISI-KISI INSTRUMENT TEST

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kemampuan	Bentuk Soal	Nomor Soal
1.1	Memahami keanekaragaman sosial di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan jenis-jenis keanekaragaman sosial di lingkungan rumah 	C1	PG	1,2,3,5
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan pengertian keanekaragaman sosial di lingkungan rumah 	C1	PG	4,6
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan sikap yang dapat menjaga keanekaragaman sosial di lingkungan rumah 	C2	PG	7,31,32,37
1.2	Memahami keanekaragaman sosial dalam kehidupan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan semboyan bangsa Indonesia 	C1	PG	8,22,23,24,25
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan lembaga-lembaga sosial yang ada di Indonesia 	C1	PG	12,13,14,15,16,17
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan keanekaragaman agama, suku budaya yang ada di Indonesia 	C3	PG	10,18,19,26,27,28,29,30,33,34,35,36

1.3	Mempraktekan pengalaman melakukan kegiatan bersama orang lain	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan sikap cinta terhadap budaya indonesia 	C3	PG	9,37
		<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan sikap persatuan dan kesatuan 	C2	PG	11,21,37
		<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan jenis keanekaragaman budaya 	C1	PG	38,39,40



Lampiran 1.5 Soal Posttest

Soal Posttest!

Mata Pelajaran : PPKn

Kelas : V

Tema : 8 (Ekosistem)

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

Perhatikan contoh keanekaragaman sosial yang ada di lingkungan rumah.

- 1) Keanekaragaman jenis pekerjaan
- 2) Keanekaragaman suku, agama, dan kepercayaan
- 3) Keanekaragaman latar belakang pendidikan

Untuk menjawab soal nomor 1-3.

1. Ayah Adi lulusan SMA sedangkan ayah Suci Sarjana Ilmu Pendidikan, Kalimat diatas termasuk keanekaragaman yang di tunjukan pada nomor...

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 1,2,3

2.



Gambar diatas merupakan jenis keanekaragaman yang ditunjukan pada nomer...

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 1,2,3

3. Islam, Katolik, Kristen Protestan, Hindu, Budha dan Konghuchu adalah 6 agama resmi di Indonesia, kalimat tersebut menunjukan keanekaragam yang ditunjukan pada nomor...

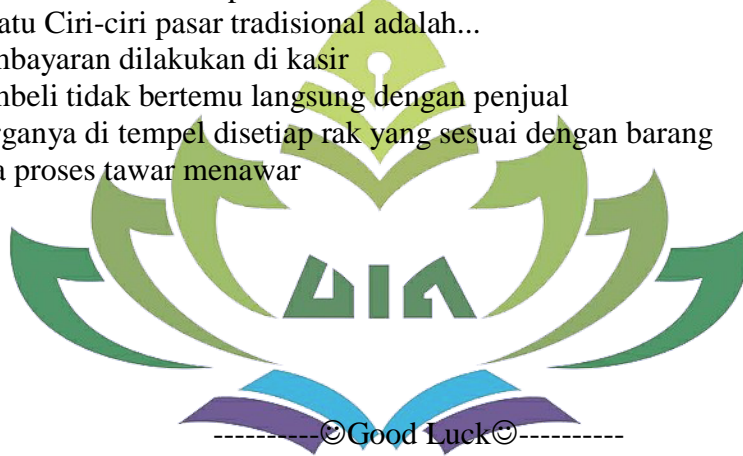
- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 1,2,3

4. Manusia tidak dapat hidup tanpa manusia lainnya, karena manusia adalah makhluk...
 - a. Sains
 - b. Sosial
 - c. Individu
 - d. Ekonomi
5. Keanekaragaman sosial di lingkungan rumah dijamin oleh?
 - a. Masyarakat
 - b. Presiden
 - c. DPR
 - d. Negara
6. Sikap yang dapat menjaga keanekaragaman sosial di lingkungan rumah yaitu...
 - a. Buang sampah sembarangan
 - b. Mengejek dan mencemooh
 - c. Menghargai dan gotong royong
 - d. Kerjasama dan menabung
7. Keanekaragam budaya Indonesia tercermin dalam sila ke...
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
8. Semboyan bangsa Indonesia yaitu...
 - a. Garuda Pancasila
 - b. Bhineka Tunggal Ika
 - c. Bersatu kita teguh
 - d. Satu nusa satu bangsa
9. Salah satu sikap kita terhadap cinta budaya indonesia dapat ditunjukkan dengan aktifitas seperti...
 - a. Mengadakan pementasan kesenian daerah
 - b. Melupakan budaya bangsa
 - c. Meniru budaya luar negeri
 - d. Menggunakan bahasa asing
10. Tari melinting dan tari jangget merupakan tarian yang berasal dari daerah...
 - a. Jogja
 - b. Jakarta
 - c. Sunda
 - d. Lampung
11. Suatu kesatuan masyarakat atas dasar kesamaan bahasa, budaya dan tempat tinggal disebut...
 - a. Populasi
 - b. Suku
 - c. Negara
 - d. Individu
12. Lembaga publik dalam suatu negara yang berperan dalam suatu negara yang berperan dalam pengembangan budaya disebut...
 - a. Lembaga Masyarakat
 - b. Lembaga Budaya
 - c. Lembaga Adat
 - d. Lembaga Swadaya
13. Lembaga budaya dan keberadaannya dilindungi oleh...
 - a. Dunia
 - b. Negara
 - c. Pemda
 - d. Sekolah
14. Lembaga budaya berperan untuk...
 - a. Mengamankan alat musik daerah
 - b. Menjunjung pelestarian lingkungan
 - c. Melindungi dan menjaga kelestarian budaya
 - d. Merusak kebudayaan masyarakat

15. Lembaga budaya “Kampung Naga” terletak di daerah...
 - a. Tasikmalaya
 - b. Minangkabau
 - c. Papua
 - d. Bogor
16. Salah satu lembaga budaya di Jakarta adalah...
 - a. Lembaga budaya betawi
 - b. Lembaga adat Dalihan Na Tolu
 - c. Lembaga Kerapatan Alam Minangkabau
 - d. Lembaga swadaya masyarakat
17. 1) Kampung Naga
 2) Koprasi Unit Desa
 3) Dalihan Na Tolu
 4) Kebudayaan Betawi
 Yang termasuk lembaga budaya di Indonesia yaitu...
 - a. 1,2,3
 - b. 2,3,4
 - c. 1,3,4
 - d. 1,2,4
18. Salah satu tokoh yang memiliki peran besar dalam budaya betawi adalah...
 - a. Ki Hajar Dewantara
 - b. Udin Safrudin
 - c. Diponegoro
 - d. Firmansyah Muntaco
19. Yang termasuk contoh dari kebudayaan betawi adalah...
 - a. Rumah gadang dan pakaian adat bundo kanduang
 - b. Rumah kebaya dan pakaian adat abang none
 - c. Rumah nuwou sesat dan pakaian adat tulang bawang
 - d. Rumah adat joglo dan pakaian adat batik tulis
20. Lambang Negara Indonesia adalah...
 - a. Garuda Hitam
 - b. Burung Garuda
 - c. Banteng
 - d. Burung Elang
21. Pohon Beringin pada lambang negara Indonesia melambangkan...
 - a. Ketuhanan Yang Maha Esa
 - b. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
 - c. Persatuan Indonesia
 - d. Keadilan Sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
22. Arti Bhineka Tunggal Ika adalah...
 - a. Ing ngarso sung tulodho
 - b. Tuntutlah ilmu setinggi langit
 - c. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua
 - d. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
23. Bhineka Tunggal Ika merupakan semboyan bangsa Indonesia yang berasal dari kitab...
 - a. Sutasoma
 - b. Warisan
 - c. Injil
 - d. Zabur
24. Pengarang Kitab Sutasoma adalah...
 - a. W. R. Supratman
 - b. Firmansyah Muntaco
 - c. Sukarno
 - d. Mpu Tantular

25. Cara menerapkan semboyan Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekolah yaitu...
 - a. Menjauhi teman yang berbeda agama
 - b. Memilih teman yang pintar saja
 - c. Berteman dengan siapa saja tanpa membedakan agama dan suku bangsa.
 - d. Berteman dengan sesama suku dan satu agama
26. Berapakah jumlah agama yang ada di Indonesia...
 - a. 5
 - b. 6
 - c. 7
 - d. 8
27. Agama yang baru saja di resmikan di negara Indonesia yaitu...
 - a. Islam
 - b. Hindu
 - c. Kristen
 - d. Kong hu cu
28. Kitab suci umat muslim yaitu...
 - a. Al-Qur'an
 - b. Injil
 - c. Weda
 - d. Su si/Ngo King
29. Tempat ibadah umat katolik adalah...
 - a. Wihara
 - b. Pura
 - c. Gereja
 - d. Kelenteng
30. Hari raya nyepi, galungan/kuningan merupakan hari raya umat...
 - a. Islam
 - b. Budha
 - c. Hindu
 - d. Kong hu cu
31. Bagaimana sebaiknya sikapmu jika ada temanmu sedang merayakan hari raya agamanya?
 - a. Menjauhinya
 - b. Memusuhinya
 - c. Ikut merayakan
 - d. Menghargai
32. Teman di kelas mu ada yang berasal dari suku yang berbeda denganmu, sikapmu sebaiknya...
 - a. Menjauhinya
 - b. Selalu memusuhinya
 - c. Mau berteman dengannya
 - d. Menemaninya jika kamu butuh saja
33. Salah satu keanekaragaman budaya di indonesia yaitu pakaian adat nya. Berikut manakah nama pakaian adat yang berasal dari sumatra utara...
 - a. Batik tulis
 - b. Pakaian abang none
 - c. Kain ulos
 - d. Siak riau
34. Pakaian adat Ulee Balang adalah pakaian adat yang berasal dari...
 - a. Nanggroe Aceh Darussalam
 - b. Sumatra Barat
 - c. Jawa Tengah
 - d. Kalimantan Timur
35. Nama rumah adat dari Sumatra Selatan adalah...
 - a. Rumah adat Honai
 - b. Rumah adat Buton
 - c. Rumah adat Limas
 - d. Rumah adat nuwou sesat
36. Rumah adat joglo berasal dari daerah...
 - a. Jawa barat
 - b. Jawa tengah
 - c. Jawa timur
 - d. D.I Yogyakarta

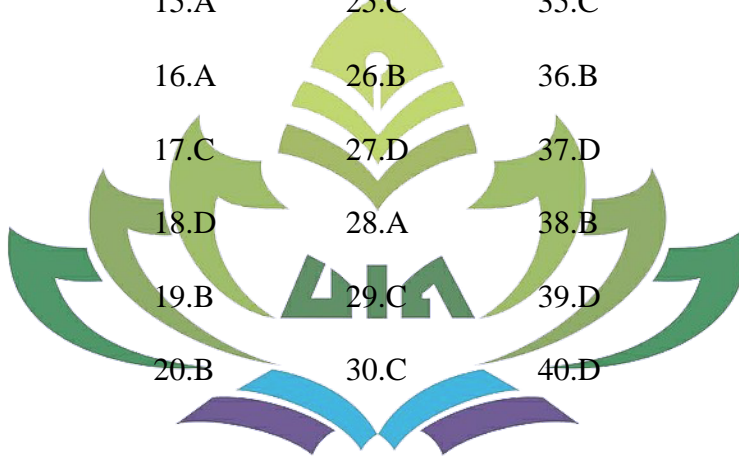
37. Hal apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik untuk melestarikan keanekaragaman tradisi budaya Indonesia di sekolah...
- a. Memakai pakaian adat kesekolah
 - b. Melaksanakan upacara bendera
 - c. Merayakan perayaan maulid Nabi
 - d. Merayakan hari kartini dengan peragaan busana adat dari berbagai provinsi
38. Tempat bertemunya para penjual dan pembeli disebut...
- a. Rumah
 - b. Pasar
 - c. Hotel
 - d. Panti asuhan
39. Sebutkan dua jenis pasar yang dapat kita jumpai...
- a. Pasar terapung dan pasar tradisional
 - b. Pasar ikan dan pasar modern
 - c. Pasar swalayan dan toko
 - d. Pasar tradisional dan pasar modern
40. Salah satu Ciri-ciri pasar tradisional adalah...
- a. Pembayaran dilakukan di kasir
 - b. Pembeli tidak bertemu langsung dengan penjual
 - c. Harganya di tempel disetiap rak yang sesuai dengan barang
 - d. Ada proses tawar menawar



Lampiran 1.6 Kunci Jawaban Posttest

Kunci Jawaban!

1. C	11.B	21.C	31.D
2. A	12.B	22.C	32.C
3. B	13.B	23.A	33.C
4. B	14.C	24.D	34.A
5. D	15.A	25.C	35.C
6. C	16.A	26.B	36.B
7. C	17.C	27.D	37.D
8. B	18.D	28.A	38.B
9. A	19.B	29.C	39.D
10. D	20.B	30.C	40.D



Lampiran 1.7 Ringkasan Materi

RINGKASAN MATERI

A. Keanekaragaman Sosial di Lingkungan Rumah

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup seorang diri. Manusia memerlukan manusia lain untuk memenuhi kebutuhannya, sehingga terbentuklah masyarakat. Masyarakat yang ada di lingkungan rumah terdiri atas individu-individu yang tinggal di tempat dan lingkungan yang sama. Akan tetapi, individu-individu di lingkungan rumah memiliki perbedaan, baik latar belakangnya maupun kebutuhan hidupnya.

Perbedaan latar belakang dan kebutuhan masyarakat merupakan salah satu bentuk keanekaragaman sosial. Keanekaragaman sosial di lingkungan rumah penting untuk di jaga dan dipelihara. Keanekaragam sosial di lingkungan rumah juga dijamin oleh negara karena sesuai dengan semboyan bangsa indonesia, yaitu Bhineka Tunggal Ika.

Berikut adalah contoh keanekaragaman sosial yang di lingkungan rumah:

- Keanekaragaman jenis pekerjaan
- Keanekaragaman suku, agama dan kepercayaan
- Keanekaragaman latar belakang pendidikan

B. Keanekaragaman Budaya Indonesia di Sekitar Kita

Masyarakat Indonesia memiliki beragam kebudayaan yang di persatukan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dibawah naungan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Keragaman budaya di Indonesia dilindungi oleh Negara. Pemerintah membantu melindungi lembaga-lembaga budaya yang dikelola oleh masyarakat adat. Lembaga budaya tersebut mempunyai peran untuk melindungi dan mengembangkan budaya, pengetahuan lingkungan, seni dan pendidikan pada masyarakat adat.

Contoh beberapa lembaga budaya di Indonesia:

- 
- Kampung Naga di Tasikmalaya
 - Lembaga Kerapatan Adat Alam Minangkabau di Sumatra Barat
 - Lembaga Kebudayaan Betawi di Jakarta
 - Lembaga Adat Dalihan Na Tolu pada masyarakat Suku Batak

C. Perbedaan Suku, Adat, Bahasa, dan Kebiasaan

Pada awalnya, suku tertentu biasa tinggal di suatu daerah tertentu. Misalnya, suku jawa banyak tinggal di daerah jawa tengah dan jawa timur; suku sunda tinggal di jawa barat; dan suku batak tinggal di sumatra utara. Dengan adanya peningkatan sarana transportasi, orang-orang dari berbagai macam suku dapat berpindah-pindah ke tempat lain dengan mudah. Tidak

heran jika orang yang menempati satu daerah dapat terdiri atas berbagai suku.

D. Perbedaan Agama dan Keyakinan

Di Indonesia terdapat berbagai agama. Adanya keberagaman tetap membuat warga Indonesia bersatu dan hidup rukun. Sikap ramah dan sopan menjadikan terciptanya sikap saling menghormati dan menghargai.

E. Makna Bhineka Tunggal Ika

Bhineka Tunggal Ika merupakan semboyan bangsa Indonesia yang berasal dari kitab *Sutasoma* Karangan Mpu Tantular. Arti Bhineka Tunggal Ika adalah walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu.

Melalui bhineka Tunggal Ika, diharapkan bangsa Indonesia tetap bersatu walaupun terdapat berbagai suku, bangsa, dan agama dalam satu daerah. Contoh penerapannya adalah berteman dengan siapa saja, tanpa membedakan agama dan suku bangsa, saling menghormati, serta hidup rukun.

F. Keanekaragaman Tradisi Budaya

Selain perayaan Maulid Nabi, ada berbagai tradisi yang dilakukan masyarakat Indonesia misalnya perayaan Hari Kartini. Biasanya Tradisi perayaan Hari Kartini di beberapa sekolah juga dilakukan secara berbeda-beda.

Misalnya di sekolah A perayaan Hari Kartini dilakukan dengan mengadakan acara pembacaan puisi tentang Kartini dan peragaan busana

adat dari berbagai provinsi di Indonesia. Meskipun pakaian adat yang akan digunakan berbeda-beda, sudah sepatutnya kita bekerja sama untuk persiapan acara tersebut. Bekerja sama merupakan contoh sikap yang mencerminkan persatuan dan kesatuan, yang dapat kamu terapkan di sekolah maupun di rumah.





LAMPIRAN II DOKUMENTASI

2.1 Dokumentasi Kelas Eksperimen

2.2 Dokumentasi Kelas Kontrol

2.3 Dokumentasi Pelaksanaan Posttest

2.4 Dokumentasi Bersama Kepala Sekolah Dan Guru

Lampiran 2.1 Dokumen Kelas Eksperimen

DOKUMENTASI PENELITIAN KELAS EKSPERIMEN

(KELAS VA)



1. Siswa memperhatikan penyampaian kegiatan yang akan dilakukan



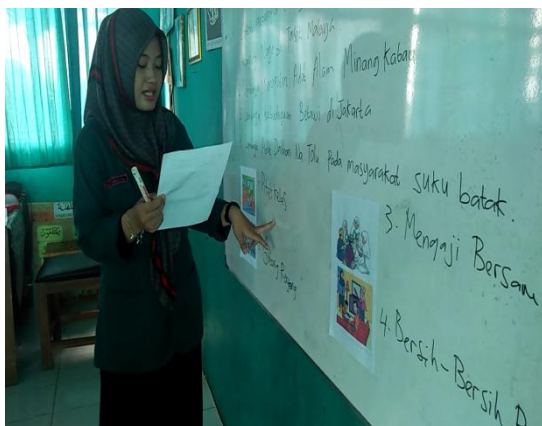
2. Guru Membagi Kelompok



3. Siswa mendapatkan kartu
Take And Give



4. Membacakan Hasil Kegiatan



5. Guru menjelaskan materi berbantuan media grafis



6. Siswa Mengerjakan Soal



7. Bertanya jawab tentang materi yang telah di pelajari



8. Menutup Kegiatan Pembelajaran

Lampiran 2.2 Dokumentasi Kelas Kontrol

DOKUMENTASI PENELITIAN KELAS KONTROL

(KELAS VB)



1. Guru Membuka Pelajaran



2. Siswa Berdiskusi



3. Bertanya Jawab



4. Guru Mengakhiri Pembelajaran

Lampiran 2.3 Dokumentasi Posttest

DOKUMENTASI POSTTEST



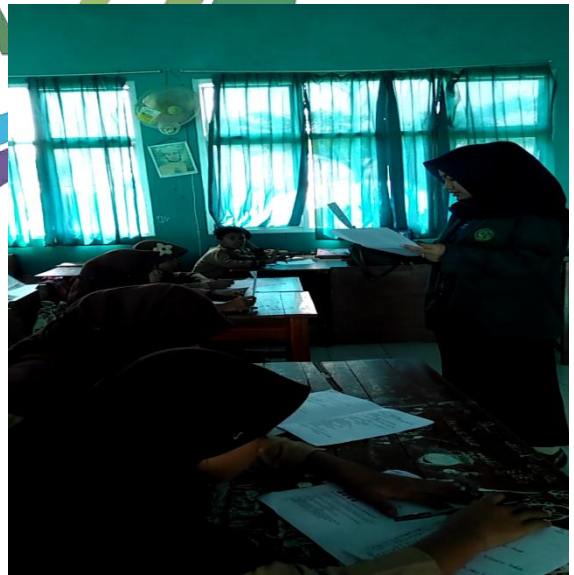
1. Siswa Mengerjakan Soal



2. Guru Mengawasi



3. Siswa Bertanya Kepada Guru



4. Mengkoreksi Bersama

Lampiran 2.4 Dokumentasi Bersama Kepala Sekolah dan Guru

DOKUMENTASI BERSAMA KEPALA SEKOLAH DAN GURU KELAS V MIN 10

BANDAR LAMPUNG



Bersama bpk. Suntari, S.Ag. selaku kepala sekolah MIN 10 Bandar Lampung



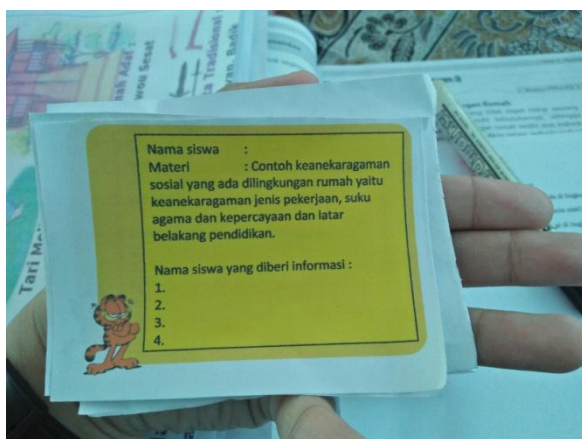
Bersama bpk. Dhiyaudin S.Pd.I dan Ibu Eliyanah S.Pd selaku wali kelas V A/B MIN 10 Bandar Lampung



Bersama Siswa Kelas V A/B



Sekolah MIN 10 Bandar Lampung

Kartu Indeks *Take And Give*

Media Grafis

Lampiran Hipotesis

Perhitungan Uji Hipotesis taraf $\alpha = 5\%$, menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{Nx + Ny - 2} \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny} \right)}}$$

Keterangan:

M : nilai rata-rata perkelompok

X : deviasi setiap nilai X_1 dan X_2

Y : deviasi setiap nilai Y_2 dari mean Y_1

a. Hasil perhitungan uji hipotesis kognitif sebagai berikut,

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{Nx + Ny - 2} \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{78,61 - 75,71}{\sqrt{\left(\frac{5,90^2 + 5,60^2}{26 + 28 - 2} \right) \left(\frac{26 + 28}{26 \times 29} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{2,901}{\sqrt{\left(\frac{34,88 + 31,39}{52} \right) \left(\frac{52}{728} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{2,901}{\sqrt{1,27(0,074)}} = \frac{2,901}{0,307}$$

$$t_{hitung} = 9,434$$

b. hasil perhitungan uji hipotesis afektif sebagai berikut,

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{Nx + Ny - 2} \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{75,67 - 74,69}{\sqrt{\left(\frac{1,613^2 + 1,629^2}{33 + 33 - 2} \right) \left(\frac{33 + 33}{33 \times 33} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,969}{\sqrt{\left(\frac{2,60 + 2,655}{64} \right) \left(\frac{66}{1089} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,969}{\sqrt{0,0821(0,06)}} = \frac{0,969}{0,0702}$$

$$t_{hitung} = 13,80$$

c. hasil perhitungan uji hipotesis psikomotor sebagai berikut,

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{Nx + Ny - 2} \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{3,818 - 3,369}{\sqrt{\left(\frac{1,1306^2 + 1,0748^2}{33 + 33 - 2} \right) \left(\frac{33 + 33}{33 \times 33} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,1212}{\sqrt{\left(\frac{1,278 + 1,1553}{64} \right) \left(\frac{66}{1089} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,1212}{\sqrt{0,038(0,06)}} = \frac{0,1212}{0,047766}$$

$$t_{hitung} = 2,5376$$